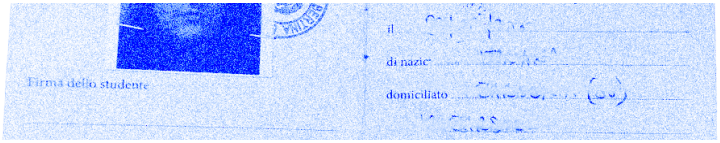
Manuale
del
grafico
anarchico

- Mi sono lasciato ispirare dalle persone che ho attorno e questo ne è il prodotto.


il
di nazio
domiciliato
Firma dello studente
domiciliato
iscritto dal

5
5
5
5
5
5
5
5
5
5
5
5
5
5
5
5
5
5
5
5
5
5
5
5
5
5

Index

011---------- Manifesto
014---------- Qualcosa
016---------- Sei un filtro del mondo che ti circonda
018---------- Se ti diverti hai già fatto un buon lavoro
019---------- Condividere è il gesto più anarchico fra tutti
022---------- Siamo tutti collegati
023---------- Archivio come atto politico
024---------- Niente scale mobili
025---------- L'errore è necessariop
026---------- Futuro omologato, mastica il passato e sputa il presente
028---------- Volevo fare quel cazzo che volevo io
112---------- Bibliografia
113---------- Crediti

7
7
7
7
7
7
7
7
7
7
7
7
7
7
7
7
7
7
7
7
7
7
7
7
7
7

Manifesto

01
Siamo filtri del mondo

02
Se ti diverti hai già fatto un buon lavoro

03
Condividere è il gesto più anarchico fra tutti

04
Siamo tutti collegati

05
Archivio come atto politico

06
Niente scale mobili

07
L'errore è necessario

08
Futuro omologato, mastica il passato e sputa il presente

09
Fai quel cazzo che vuoi

Qualcosa

Lo scrivo adesso così non lo scriverò mai più: il grande 2025-26 mi ha distrutto.

Guardandomi attorno, non riesco a vedere un mondo in cui voglio o possa vivere felice e fare ciò che voglio.

La mia disperazione mi ha portato a confrontarmi con altre persone e a rendermi conto che non sono solo, e che molte altre persone come me stanno cercando, nel loro piccolo, di migliorare il mondo in cui vivono.

Ho costruito un'idea (molto probabilmente fallimentare), ispirata alle persone che ho conosciuto e usata come scusa per sfogarmi e giustificare la mia voglia di fare quel cazzo che mi pare con ciò che so fare.

Non pretendo di far partire qualcosa di assurdo, ma sentivo di doverlo fare. Spero che le mie lacrime di frustrazione vi raggiungano e che magari qualche frase vi ispiri.

DONT USE THIS SHIT
Tab
/
*
−
7
Home
8
9
+
4
5
→
1
End
2
↓
3
PgDn
ter
0
Ins
Del
DONT USE THIS SHIT
Tab
/
*
−
7
Home
8
9
+
4
5
→
1
End
2
↓
3
PgDn
ter
0
Ins
Del

Il grafico anarchico

Col passare del tempo ho costruito un'archetipo di grafico o artista: il grafico anarchico.
A dir la verità non è proprio un'archetipo ma più una struttura di partenza che funge da **Archetipo** dell'artista o grafico, essa conserva alcuni principi invarianti, ma il suo significato e la sua forma emergono dalla volontà individuale di chi applica questi principi iniziali.

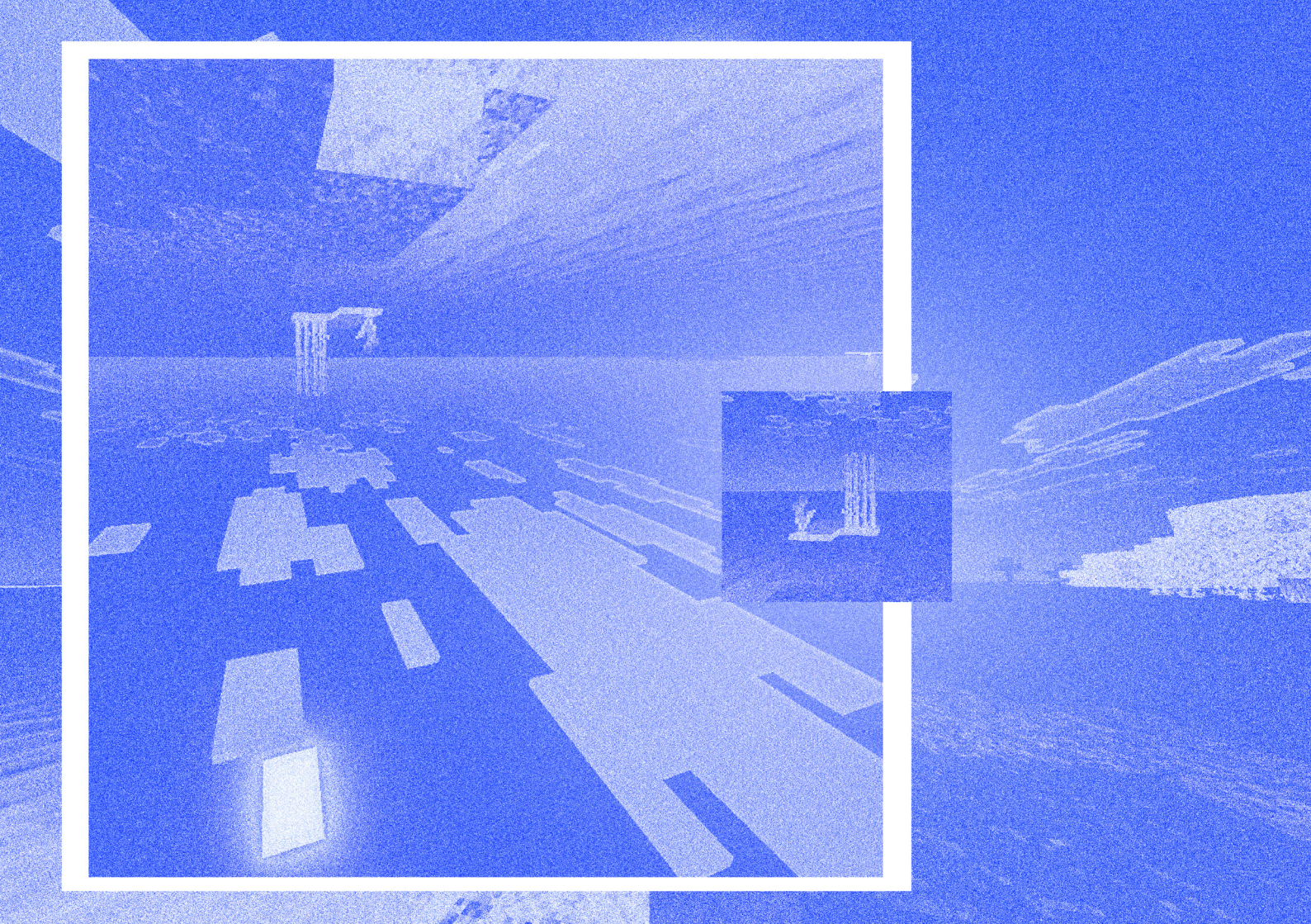
Sei un filtro del mondo che ti circonda

Uno dei primi principi è "essere consapevoli che si è filtro di cultura e di ciò che ti capita attorno". In quanto persone ed in secondo luogo in quanto artisti ci rapportiamo al mondo, di base, scegliendo ciò che "ci piace" e di conseguenza filtrando fuori o accantonando ciò che non "ci piace".[1]
Diventare filtro non significa chiudersi, ma assumere una responsabilità: non puoi mostrare tutto, quindi devi scegliere cosa significa per te vedere.

E questa scelta è ciò che distingue un semplice "registrare immagini" dal fare arte o progettazione visiva. In fondo, il mondo non entra mai nell'opera così com'è.
Entra sempre dopo essere passato attraverso di te, **tu sei un filtro**.

Quando un artista o un grafico diventa "filtro del mondo", succede qualcosa di inevitabile: non sta solo scegliendo cosa mostrare, ma sta anche rivelando cosa viene normalmente nascosto, normalizzato o reso invisibile. Ed è proprio lì che molte controculture nascono: non dall'aggiunta di qualcosa, ma da una diversa selezione della realtà, spesso in opposizione a quella dominante.

1 in realtà è una semplificazione un pò esagerata la scelta consapevole ha uno spettro che può partire dal "mostro ciò che mi piace per me stesso" al "mostro/altero ciò che non mi piace così da sensibilizzare il prossimo"



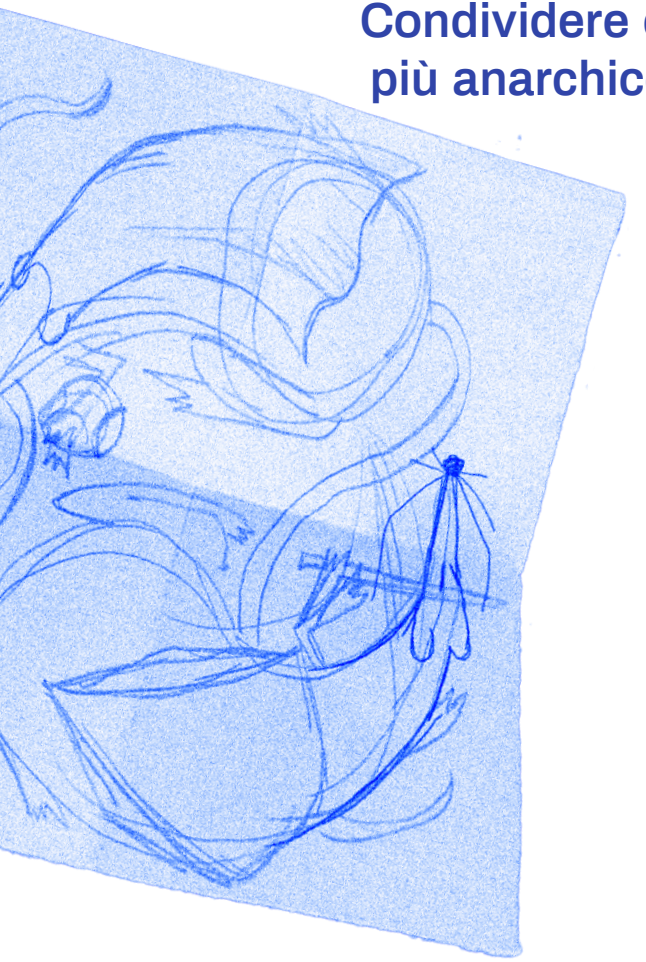
Se ti diverti hai già fatto un buon lavoro

Il grafico anarchico gioca e si diverte scombinando il rapporto tra linguaggio e realtà. Il ludico nasce proprio quando questa relazione viene destabilizzata, quando la parola non corrisponde più alla cosa e l'immagine non rispecchia il mondo. Con le avanguardie storiche il gioco smette di essere innocente. **Dada**, **Duchamp**, **Magritte**, **Man Ray** e i **surrealisti** lo trasformano in gesto dissacrante: l'oggetto quotidiano viene strappato dal suo contesto, la pittura rinuncia a copiare il reale, il ready-made mette in crisi la sacralità dell'opera d'arte. Il gioco diventa sabotaggio simbolico contro la logica mercantile e funzionale dell'arte. Magritte e Man Ray approfondiscono il gioco linguistico-visivo: il primo usa la parola come trappola dello sguardo, il secondo stratifica allusioni fino a trasformare ogni oggetto comune in enigma paradossale. Un prodotto artistico che finge di non essere arte per esserlo più profondamente di qualsiasi altro quadro.

Fluxus porta questa logica all'estremo: dissolve ogni confine tra arte e vita, tra linguaggio e realtà. Il gioco allusivo scompare perché non c'è più nulla da distinguere. Tutto è già evento, già arte, già vita.

"Non c'è niente da dire, soltanto essere, soltanto vivere"

Condividere è il gesto più anarchico fra tutti



L'anarchia, nella sua accezione più filosofica, non è caos: è rifiuto dell'autorità arbitraria e fiducia nella capacità degli individui di organizzarsi liberamente, senza gerarchie imposte dall'alto. È esattamente quello che accade quando qualcuno pubblica un qualsiasi prodotto e lo rende disponibile gratuitamente a tutti.

Condividere conoscenze, strumenti o anche dare la propria disponibilità ad aiutare qualcuno è il gesto più anarchico che tu possa attuare e segnare la citazione è memoria femminista[1]**.** Un gesto che sottrae valore alla logica proprietaria, stessa logica che trasforma la conoscenza in merce, il software in prodotto brevettato e l'idea in capitale. Ambienti come università, aziende tendono a digitalizzare o a conservare le informazioni come possono essere progetti o perfino tesi stesse e renderle esclusive ai propri iscritti.

16
16
16
16
16
16
16
16
16
16
16
16
16
16
16
16
16
16
16
16
16
16
16

1. Sara Ahmed, nell'episodio #107 di Ojalá di Alice Orrù

17
17
17
17
17
17
17
17
17
17
17
17
17
17
17
17
17
17
17
17
17
17
17
17
17

“ Voi che avete accesso a queste risorse studenti, bibliotecari, scienziati avete ricevuto un privilegio. Potete nutrirvi a questo banchetto della conoscenza mentre il resto del mondo ne è escluso. Ma non dovete anzi, moralmente, non potete tenere questo privilegio solo per voi. Avete il dovere di condividerlo col mondo. E lo avete fatto: scambiando password con i colleghi, soddisfacendo richieste di download per gli amici. “

-Aaron Swartz, Guerilla Open Access Manifesto, July 2008, Eremi Italy

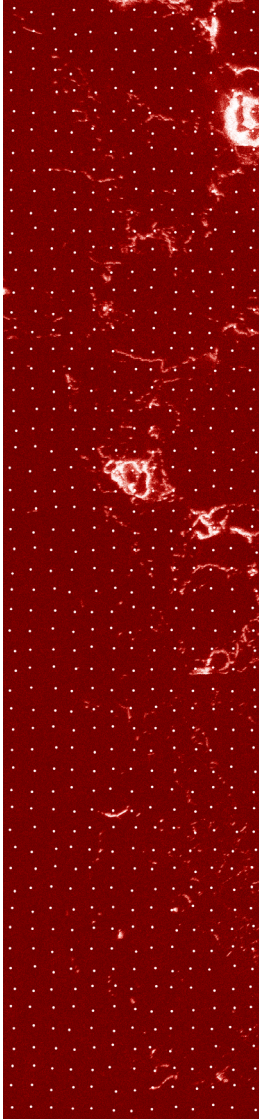
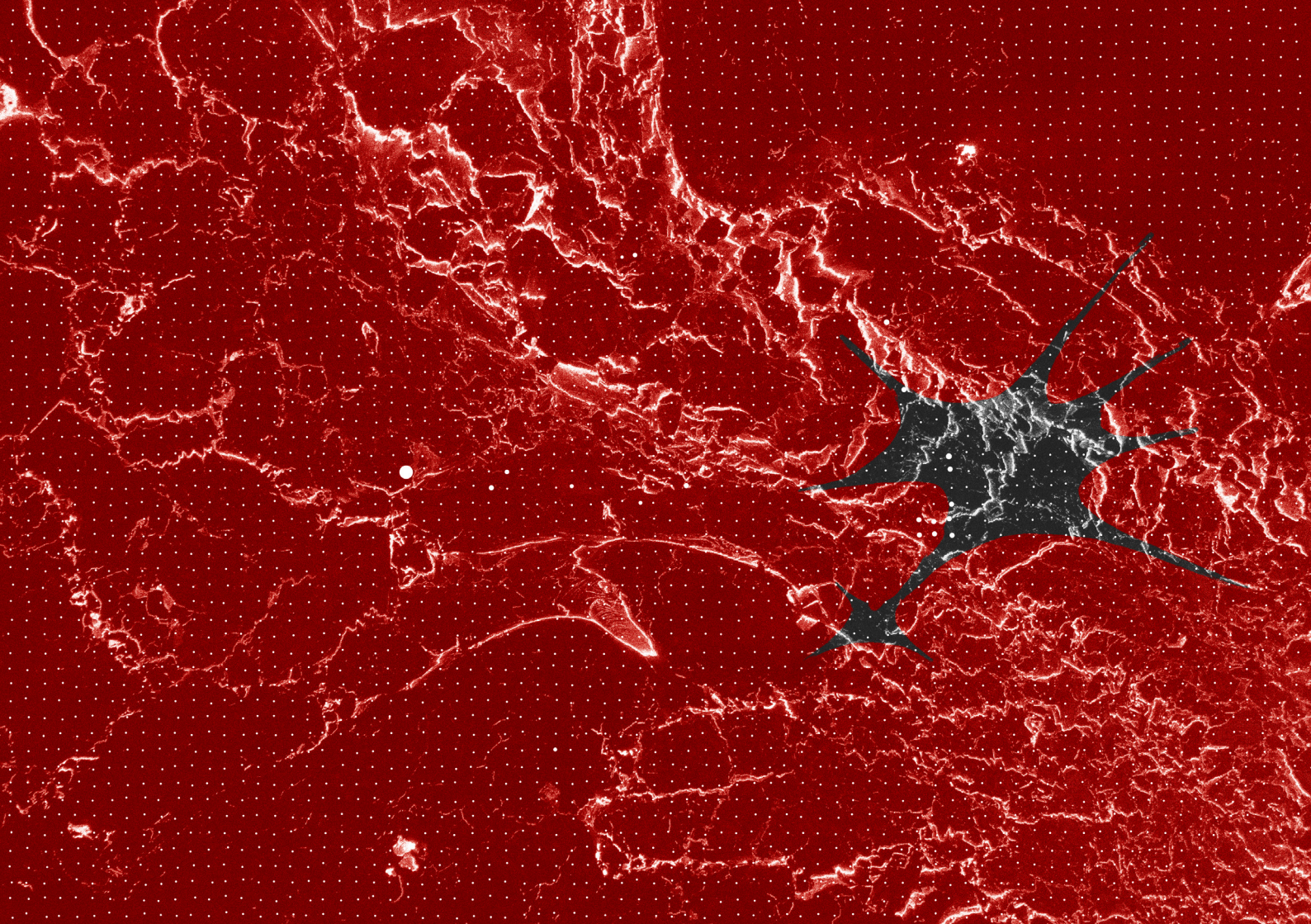
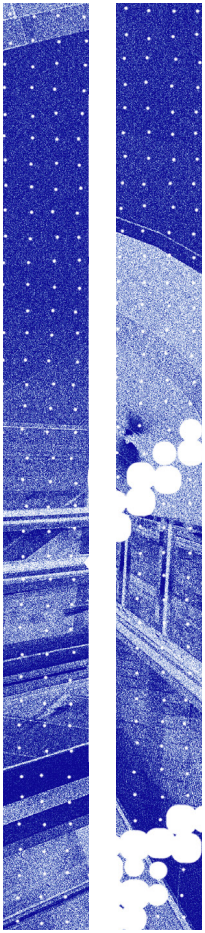


Foto di Björn Austmar Þórsson



19
19
19
19
19
19
19
19
19
19
19
19
19
19
19
19
19
19
19
19
19
19
19



L'**ispirazione umana** è forse lo strumento più potente che possediamo. Assorbiamo, sia volontariamente che involontariamente, tutto ciò che esiste intorno a noi, i media, le persone che ci ispirano, quelle che hanno fatto parte della nostra vita. Elaboriamo tutto questo, spesso senza nemmeno rendercene conto, e arriviamo a produrre qualcosa che è il risultato di tutte queste influenze combinate. Il ventunesimo secolo ha portato a uno sviluppo enorme del fatidico villaggio globale di **McLuhan**[1], trasformandoci in un continuo riciclo di pezzi di noi stessi ma anche di pezzi degli altri. E questo gigantesco villaggio globale che è internet ha amplificato tutto: la condivisione di sé, il mutuo appoggio, la possibilità di riconoscersi negli altri e di lasciarsi contaminare da loro. Ciò che prima richiedeva anni di viaggi, incontri e scambi fisici, oggi avviene in tempo reale, attraverso uno schermo. Le influenze non arrivano più solo dalle persone vicine a noi, ma da chiunque abbia mai deciso di condividere qualcosa di sé nel grande flusso della rete. In questo senso internet non è solo uno strumento di comunicazione, ma un enorme archivio collettivo dove ognuno lascia una traccia e, consciamente o no, raccoglie quelle degli altri. ***Siamo tutti collegati.***

1. Marshall McLuhan, Understanding Media: The Extensions of Man, McGraw-Hill, 1964.

Siamo Tutti Collegati

E questa connessione ha cambiato qualcosa di profondo nel modo in cui concepiamo la creatività stessa. Per secoli abbiamo coltivato il mito del genio solitario l'artista che crea dal nulla **NON ESISTE**. Dietro ogni opera c'è sempre stata una catena invisibile di voci ascoltate, libri letti, conversazioni dimenticate, immagini viste di sfuggita. La rete ha semplicemente reso quella catena visibile, e in alcuni casi vertiginosamente lunga.

Vivete consapevoli del mondo che vivete e di tutte le persone che vi circondano e che vi influenzano e vice versa.

Rendetevi parte di un cambiamento continuo

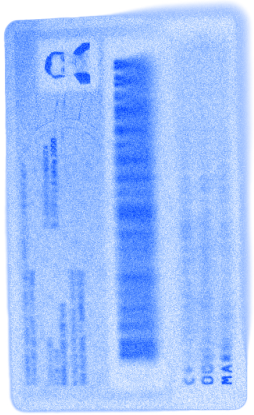
"Chi non vuole imitare niente, non produce niente."
— Salvador Dalì

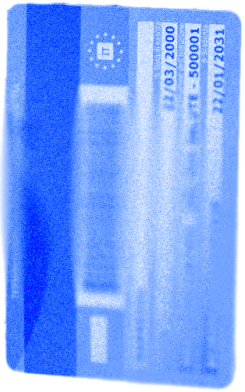
Archivio come atto politico

Archivia videolezioni, tesi, progetti, libri, foto, la tua vita, e te stesso. Liberati insieme alla cultura, sabota gli elitarismi e non farti fissare dal passato e renderti partecipe di una continua evoluzione di cultura.

La storia va scelta da coloro che decidono cosa conservare e di conseguenza diretta decidono cosa cancellare dalla storia. Rendetevi testimoni di tutto ciò che vi succede attorno per rendere tutti consapevoli di ciò che succede e ciò che è successo.

L'archivio non è un atto neutro. Raccogliere, selezionare e accumulare è sempre una scelta politica, un modo per orientare la memoria e decidere cosa vale la pena tramandare. Archiviare non significa conservare passivamente, ma costruire immaginari e aprire possibilità future.
Tutti noi pratichiamo questa dinamica: preleviamo frammenti dalla realtà (immagini, idee, suoni, frasi) e li ricombiniamo per produrre qualcosa di nuovo. È il gesto del remix, del détournement, del citazionismo.
Per **Giacomo Spazio** questo processo è una costante e una poetica: dalle fotocopie degli anni Ottanta alle collezioni digitali di oggi, ogni supporto diventa campo di sperimentazione. Rubare immagini dalla strada e rimetterle in circolazione significa destrutturare il linguaggio visivo **dominante** e aprire spazi di lettura inattesi.
L'archivio diventa così un atto di resistenza contro l'omologazione, un modo per affermare la propria presenza e restituirla alla collettività.





Niente scale mobili

Ogni racconto, ogni insegnamento, ogni errore raccontato con sincerità può diventare una luce per chi sta percorrendo un tratto di strada simile al nostro. Privare il mondo delle proprie esperienze significa interrompere una catena di conoscenza che da sempre unisce gli esseri umani.

Percorri la strada lunga quando ne hai la possibilità.

Arricchisciti di ciò che incontri lungo il cammino.

E quando avrai qualcosa da raccontare, raccontalo.[1]

Viviamo in un mondo che ci concede un sacco di comodità. Ci vengono proposti strumenti che riducono lo sforzo e promettono risultati immediati. Le **scale mobili** sono ovunque e non le vediamo. Ci ritroviamo di fronte ad una scelta, spesso un bivio. Un cammino corto, indolore ma vuoto o una strada che richiede impegno e tempo. Entrambe non conducono necessariamente allo stesso identico risultato.

Non si parla di glorificare l'impegno o la sofferenza dietro un processo e nemmeno di rifiutare il progresso. Non tutte le scorciatoie sono negative e non tutte le fatiche sono utili.

Il processo creativo è uno dei piaceri più grandi che si possa avere, il nostro viaggio dell'eroe mentale è degno di essere raccontato. Decidere di privarci volutamente di esso consapevoli della perdita è un grosso dispiacere ed una storia in meno in questo mondo.

1.grazie ciuffa

L’errore è necessario

In quanto persone ci portiamo dentro una ricerca pesantissima, quella della perfezione. Rendendola l’unica e la vera vera visione del mondo, da software sempre più aggiornati a immagini ritoccate per correggere ciò che non ci piace ma che comunque ci portiamo dietro ogni giorno fino ad arrivare alla ricerca dell’ottimizzazione e della via più efficente per arrivare al risultato finale. Abbiamo proiettato la nostra ricerca del perfetto su tutte le cose arrivando pure agli oggetti inanimati, fino ai software. Ma loro sono diversi, anzi, sono coloro che più rispecchiano noi stessi. Delle strutture che si rompono continuamente e che vanno corretti continuamente per poi rompersi di nuovo.
Sbagliamo un sacco di volte, e quello sbaglio non è una buca da rattoppare ma un memento che ti seguirà.

L’errore può essere visto anche come una forma di resistenza culturale. In una società che ricerca continuamente le massime prestazioni, che valuta ogni attività in termini di efficienza e ottimizzazione, l’errore che può essere la qualunque da un’immagine con troppo disturbo ad un errore tipografico è il punto di rottura. In un mondo dove tutto deve funzionare, mostriamo il fallimento. Dove tutto deve essere prevedibile, introduciamo il caso. Dove tutto deve apparire perfetto, esponiamo le nostre fragilità. La forza dell’errore non consiste nella distruzione del sistema, ma nella capacità di interrompere temporaneamente l’ordinario flusso delle cose e di aprire uno spazio per immaginare alternative.
Distruggere le immagini che possiedi, renderle irriconoscibili e metterle in circolazione significa destrutturare il linguaggio visivo dominante e aprire spazi di lettura inattesi.

L’errore non è solo un’imprevvisto ma una risorsa che possiamo sfruttare.

Futuro omologato, mastica il passato e sputa il presente

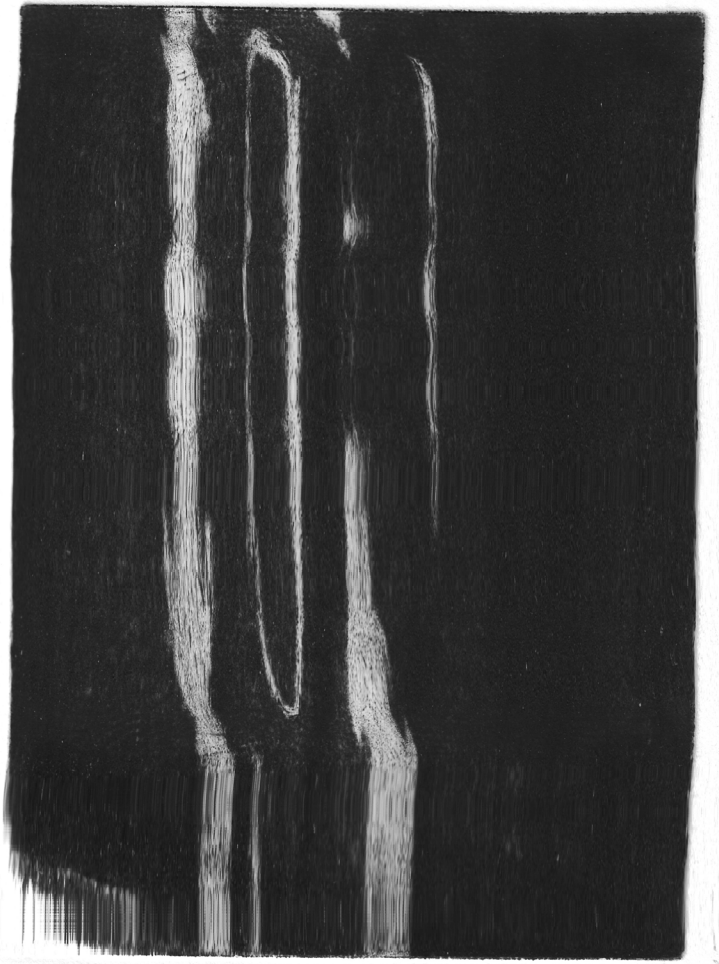
C'è qualcosa che si sta rompendo, e lo stiamo guardando accadere con le mani in mano.

Siamo otto miliardi di persone. Otto miliardi di storie diverse, di vite diverse, di occhi diversi, lingue, ossessioni, amici, canzoni. Sarebbe bellissimo se ci fossero otto miliardi differenti di fare visivo. Invece ci ritroviamo in un mondo che soffre di un appiattimento globale travestito da stile ed aggravato dai tool generativi che vedono questo questi nostri pattern e li riproducono anche loro alimentando un visivo sempre più globale e piatto.

Tutto è perfetto

Allora sbaglia, sbaglia apposta, rendi il tuo errore ancora più grande. Non avere paura di sbagliare o di iniziare. L'errore oggi è la nostra firma, perchè alla fine il problema non è fare cose brutte ma arrendersi ad un singolo linguaggio visivo che non ti appartiene o che non hai ancora elaborato.

L'omologazione non è caduta dal cielo. È stata costruita mattone per mattone dalla logica della piattaforma che premia ciò che si replica, dal mercato che vuole contenuti veloci e digeribili, dalla paura di essere incompresi che spinge tutti verso il centro, verso la media, verso il già visto. Abbiamo scelto la superficie perché la superficie viene cliccata. Abbiamo scelto il formato perché il formato viene condiviso. Abbiamo smesso di chiederci cosa volevamo dire, fare o vedere scaturire dalle nostre mani ed abbiamo cominciato a chiederci solo come farlo girare.



Sembrerà un discorso da vecchi ma fino ad oggi gli artisti hanno fatto una cosa ed una cosa sola, preso il passato o ciò che il passato gli faceva passare per le mani e lo distruggevano.
Lo faceva a pezzi, lo analizzava, lo riproduceva persino.
Per capirlo e prendere quello che gli piaceva e rubarselo. Ed infine a tutta questa voglia c'era lui, il prodotto finale non universalmente riconosciuto come perfetto ma perfetto in quanto fglio di tutte le cicatrici che il creatore ha dentro, figlio della sua rabbia, figlio del suo desiderio di creare qualcosa.

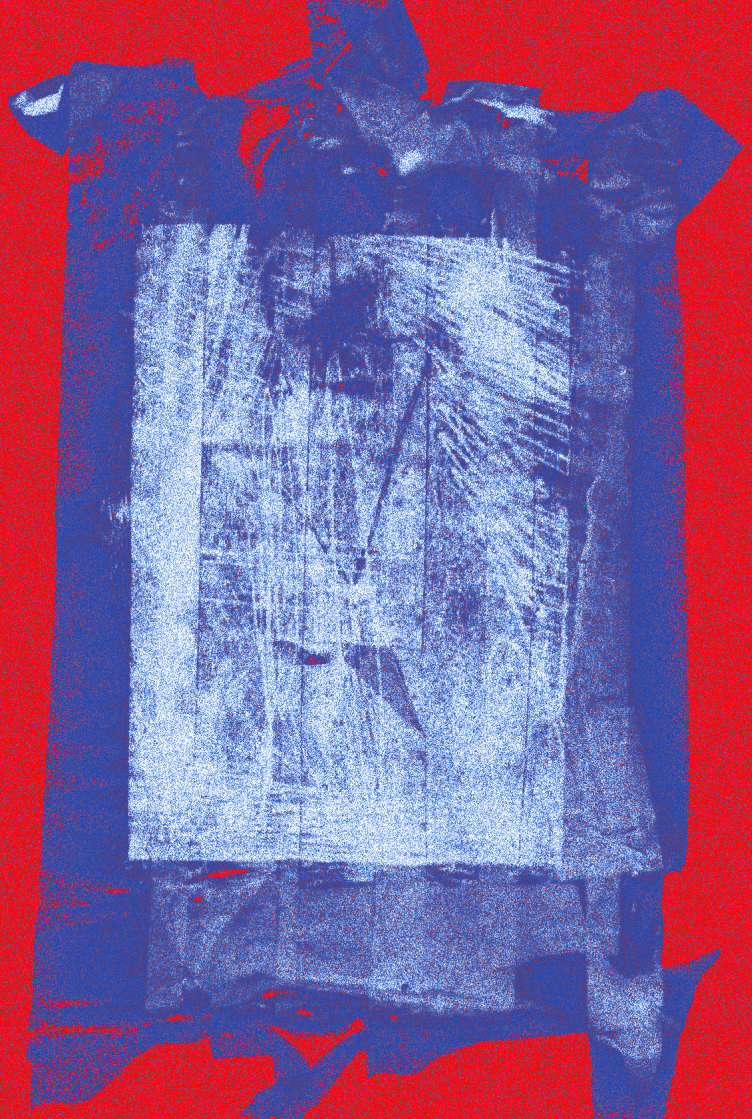
Non so come andrà il mondo e non so se continuerò a lavorare come voglio io ed io solamente, ma se c'è un modo per uscirne da tutto questo è incazzarsi, essere arroganti, rubare e trasformare tutto ciò che ti si pone davanti. Leggere quello che è successo prima per capirlo, smontarlo ed odiarlo se è necessario, ma guardalo anche nella sua più piccola forma.

Mangia tutto, vomitalo e sputa tutta la tua rabbia.

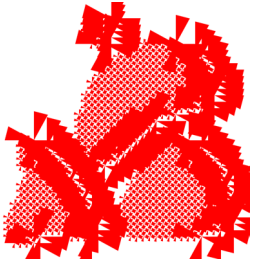
25
25
25
25
25
25
25
25
25
25
25
25
25
25
25
25
25
25
25
25
25
25
25
25
25

“volevo fare quel
cazzo che volevo io”

Marreddu Luca
Rabbia su scotch
2020
Monotipo



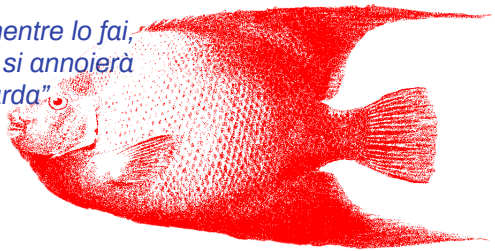
“gli occhi mangiano per primi”



29 *“Odia con tutto te*
29
29
29 *stesso e rendi*
29
29 *l’odio cambiamento“*
29
29
29 *“Odia con tutto te*
29
29
29 *stesso e rendi*
29
29 *l’odio cambiamento“*
29
29
29 ***“Odia con tutto te***
29
29 ***stesso e rendi***
29
29
29 ***l’odio cambiamento“***

31
31
31
31
31
31
31
31
31
31
31
31
31
31
31
31
31
31
31
31
31
31
31
31
31
31
31
31
31
31
31

“Se ti annoi mentre lo fai,
immagina chi si annoierà
mentre lo guarda”.



NEREOLK
RIO mare
Tonno all'Olio di Oliva
nº 1 in Italia*
Tuna in Olive Oil

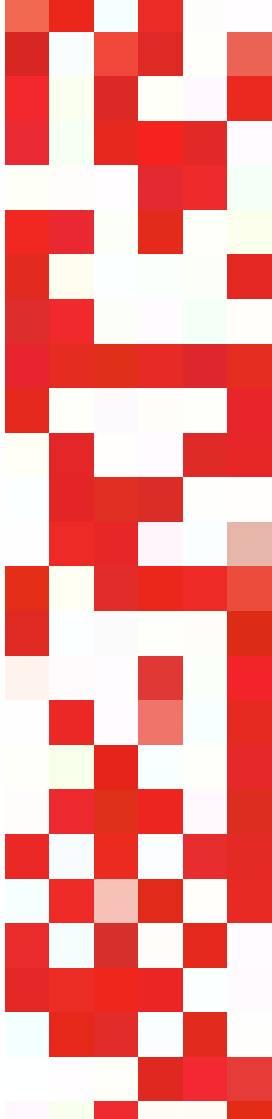
33
33
33
33
33
33
33
33
33
33
33
33
33
33
33
33
33
33
33
33
33
33
33
33
33

“La serietà non è garanzia di qualità. La passione sì.

VIA
VIA

35
35
35
35
35
35
35
35
35
35
35
35
35
35
35
35
35
35
35
35
35
35
35
35
35
35

“Fallo perché ti accende qualcosa”



海空女神希亚尔

1 ◆◆

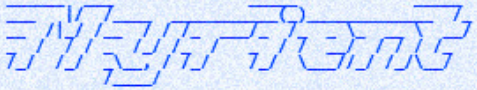
传奇生物～人鱼／神

只要你操控至少两个其他人鱼，海空女神希亚尔便具有不灭异能。
每当希亚尔攻击时，抓一张牌。
由你操控的其他人鱼具有守护 1。

Illus. Seb McKinnon

3/4

“Ogni file che mandi in giro senza chiedere niente in cambio è un atto politico”



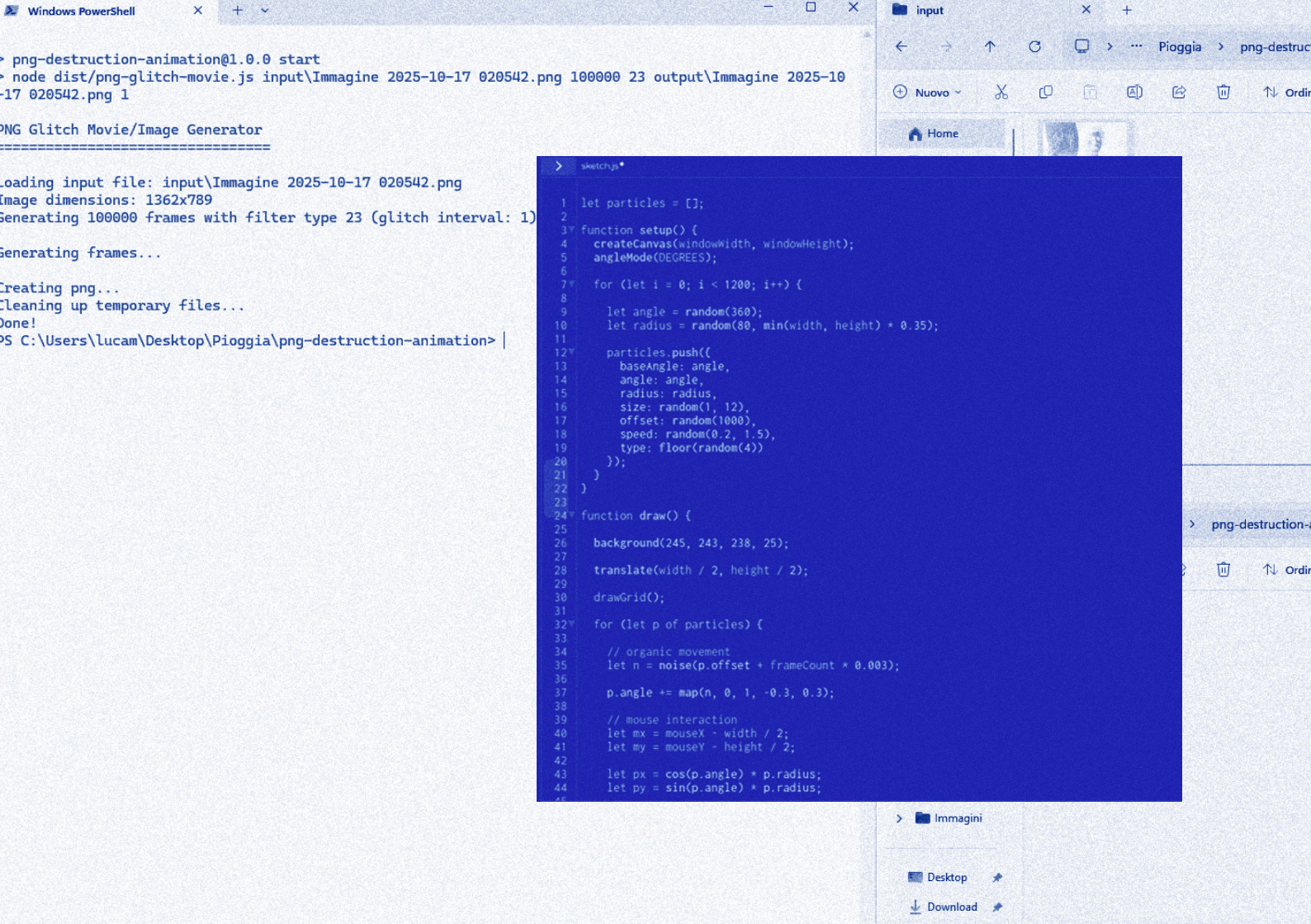
Where sharing is a priority

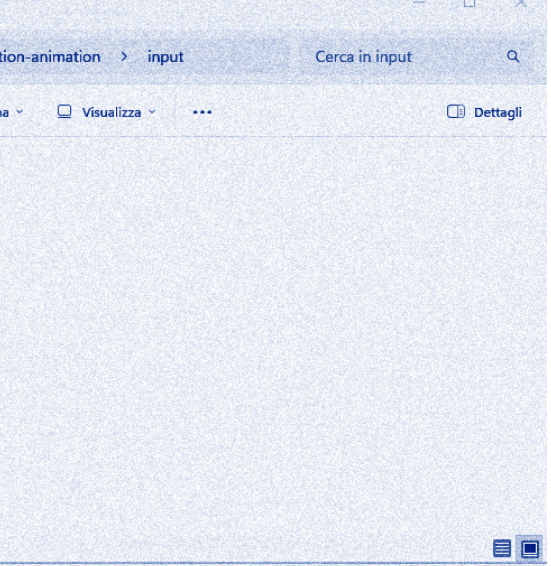
Once upon a time, Myrient was a fast and reliable video game preservation service with over 390 terabytes of organized collections publicly available for download.

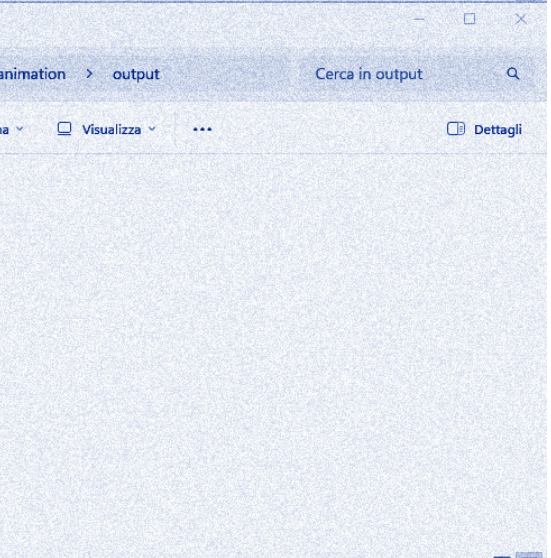
Myrient was shut down on 31 March 2026. More information about the closure can be found on our Discord server and Telegram channel.

Our other service, hShop, will continue to be available for the forseeable future. All donations received after 31 March 2026 go towards hShop's monthly hosting costs. If you would like to make a donation, you can do so here.

Thank you for using and supporting Myrient over the years.


Windows PowerShell
> png-destruction-animation@1.0.0 start
> node dist/png-glitch-movie.js input\Immagine 2025-10-17 020542.png 100000 23 output\Immagine 2025-10
-17 020542.png 1
PNG Glitch Movie/Image Generator
Loading input file: input\Immagine 2025-10-17 020542.png
Image dimensions: 1362x789
Generating 100000 frames with filter type 23 (glitch interval: 1)
Generating frames...
Creating png...
Cleaning up temporary files...
Done!
PS C:\Users\lucam\Desktop\Pioggia\png-destruction-animation>
sketch.js*
let particles = [];
function setup() {
createCanvas(windowWidth, windowHeight);
angleMode(DEGREES);
for (let i = 0; i < 1200; i++) {
let angle = random(360);
let radius = random(80, min(width, height) * 0.35);
particles.push({
baseAngle: angle,
angle: angle,
radius: radius,
size: random(1, 12),
offset: random(1000),
speed: random(0.2, 1.5),
type: floor(random(4))
});
}
}
function draw() {
background(245, 243, 238, 25);
translate(width / 2, height / 2);
drawGrid();
for (let p of particles) {
// organic movement
let n = noise(p.offset + frameCount * 0.003);
p.angle += map(n, 0, 1, -0.3, 0.3);
// mouse interaction
let mx = mouseX - width / 2;
let my = mouseY - height / 2;
let px = cos(p.angle) * p.radius;
let py = sin(p.angle) * p.radius;
input
Pioggia
png-destruc
Nuovo
Ordin
Home
png-destruction-
Ordin
Immagini
Desktop
Download





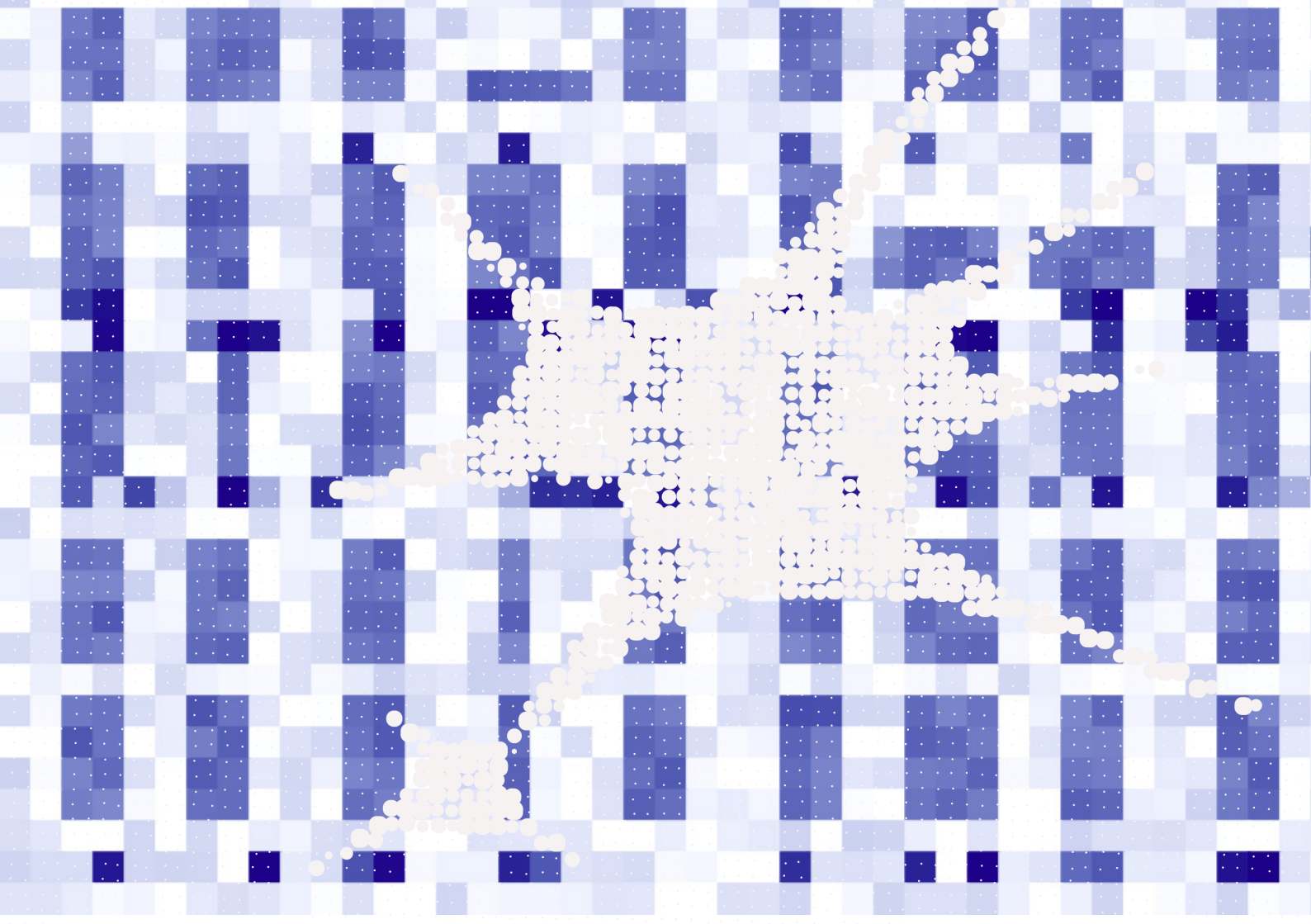
40
40
40
40
40
40
40
40
40
40
40
40
40
40
40
40
40
40
40
40
40
40
40
40
40

Non hai fatto tutto da solo.
Nessuno lo ha mai fatto.

Condividere non ti impoverisce. Ti moltiplica.

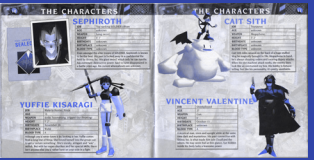
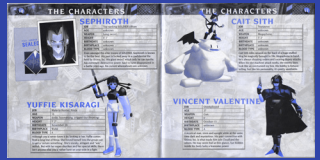
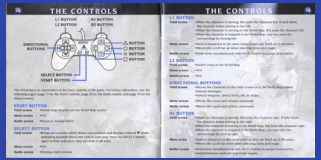
42
42
42
42
42
42
42
42
42
42
42
42
42
42
42
42
42
42
42
42
42
42
42

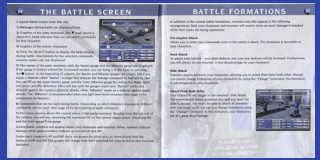
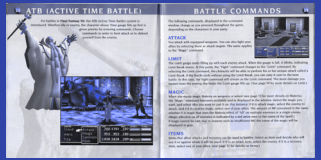
“L’errore che hai fatto due anni fa è la tecnica che usi oggi”

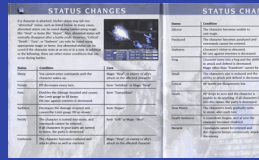


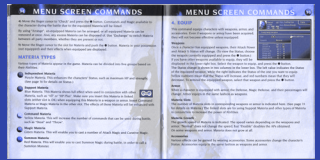
45
45
45
45
45
45
45
45
45
45
45
45
45
45
45
45
45
45
45
45
45
45
45

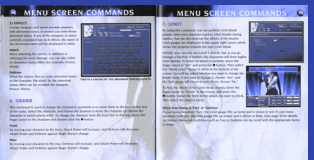
“Impara le regole, poi rompile
che se tu non avessi mai
saputo leggere”

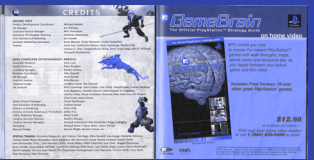




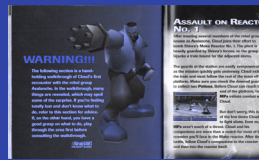







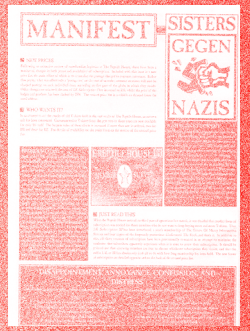




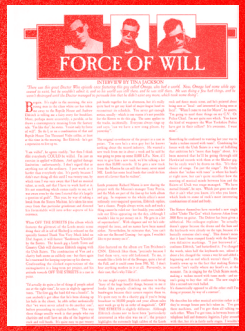


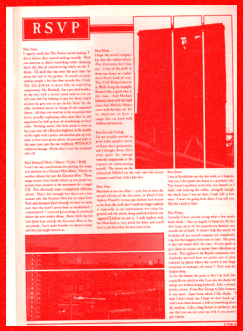
47
47
47
47
47
47
47
47
47
47
47
47
47
47
47
47
47
47
47
47
47
47
47
47
47
47
47

“Due volte è insistenza. Cento è assedio”


MANIFEST
SISTERS
GEGEN
NAZIS

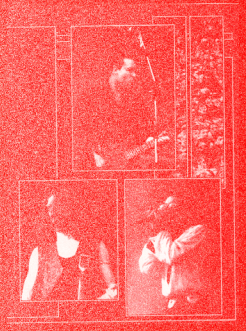
SUBSCRIPTIONS
CORPORATE
I.S. SUBSCRIPTION I
STANDARD
I.S. SUBSCRIPTION II
READ ONLY
I.S. SUBSCRIPTION III


FORCE OF WILL

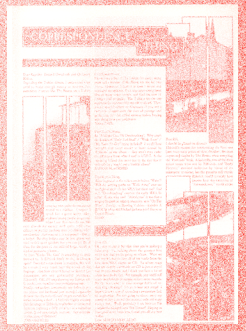

RSVP

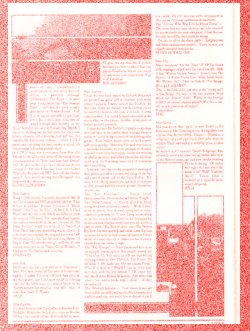
PERSONA NON GRATA

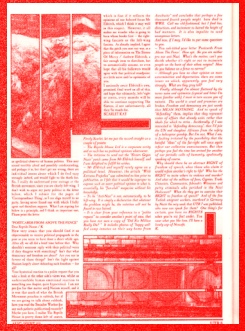
SOLD TO THE BLONDE
THE SISTERS OF MERCY II-7-92



UIR IX
OUT IN DECEMBER







E.P. THOMPSON (1924-1993)

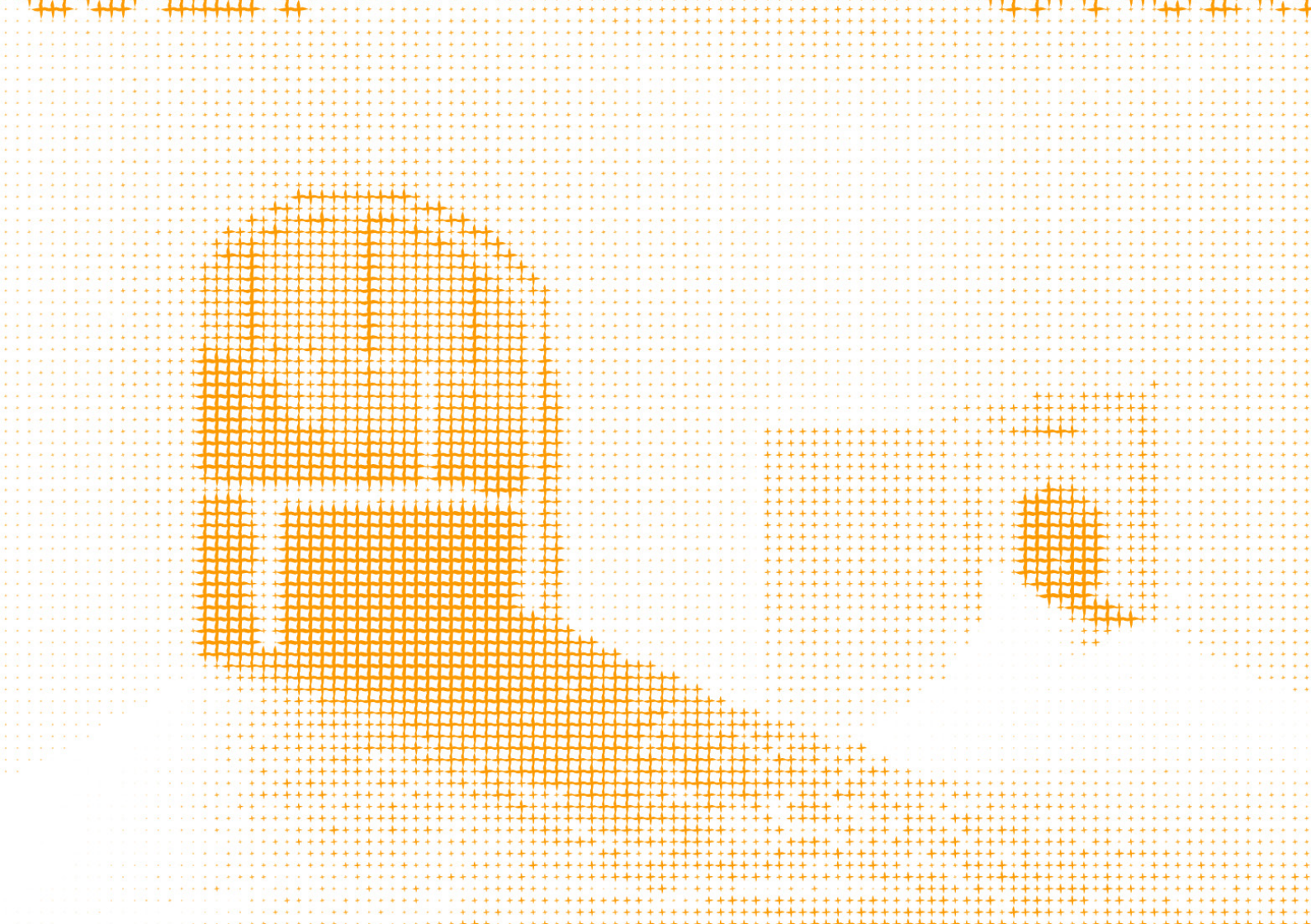
“Un progetto che non dà fastidio a nessuno non ha fatto abbastanza”

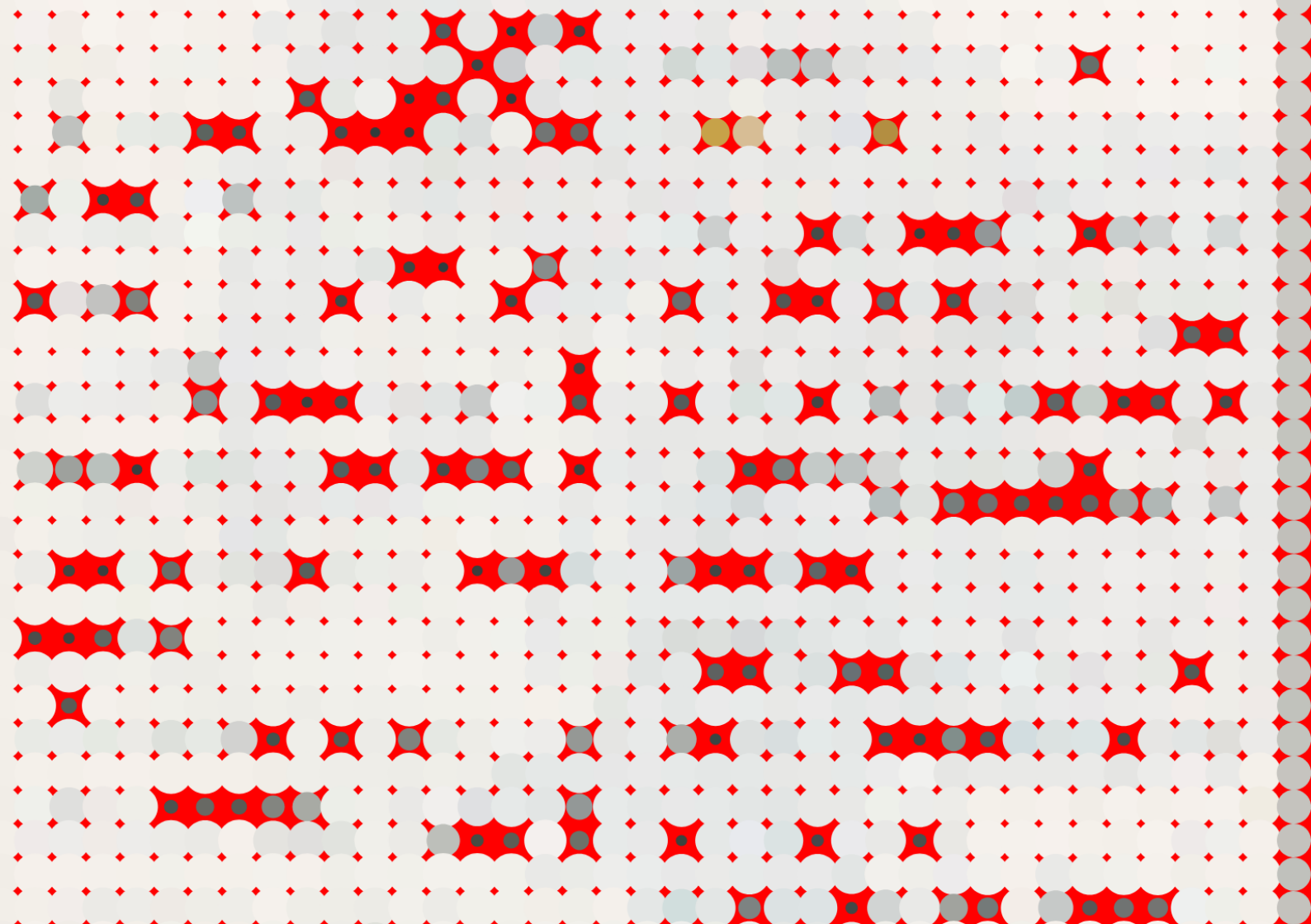
50
50
50
50
50
50
50
50
50
50
50
50
50
50
50
50
50
50
50
50
50
50
50

“Smettila di riempire per paura del vuoto”

“Riempi tutto quello che vuoi”

“Leggi cose che non c’entrano niente con quello che fai. Il tuo campo da solo ti renderà un’idiota specializzato”

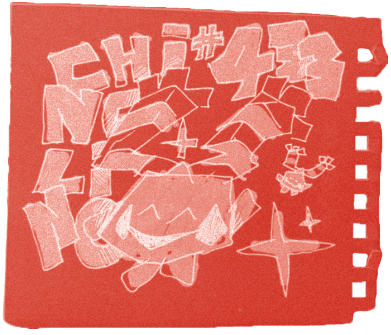




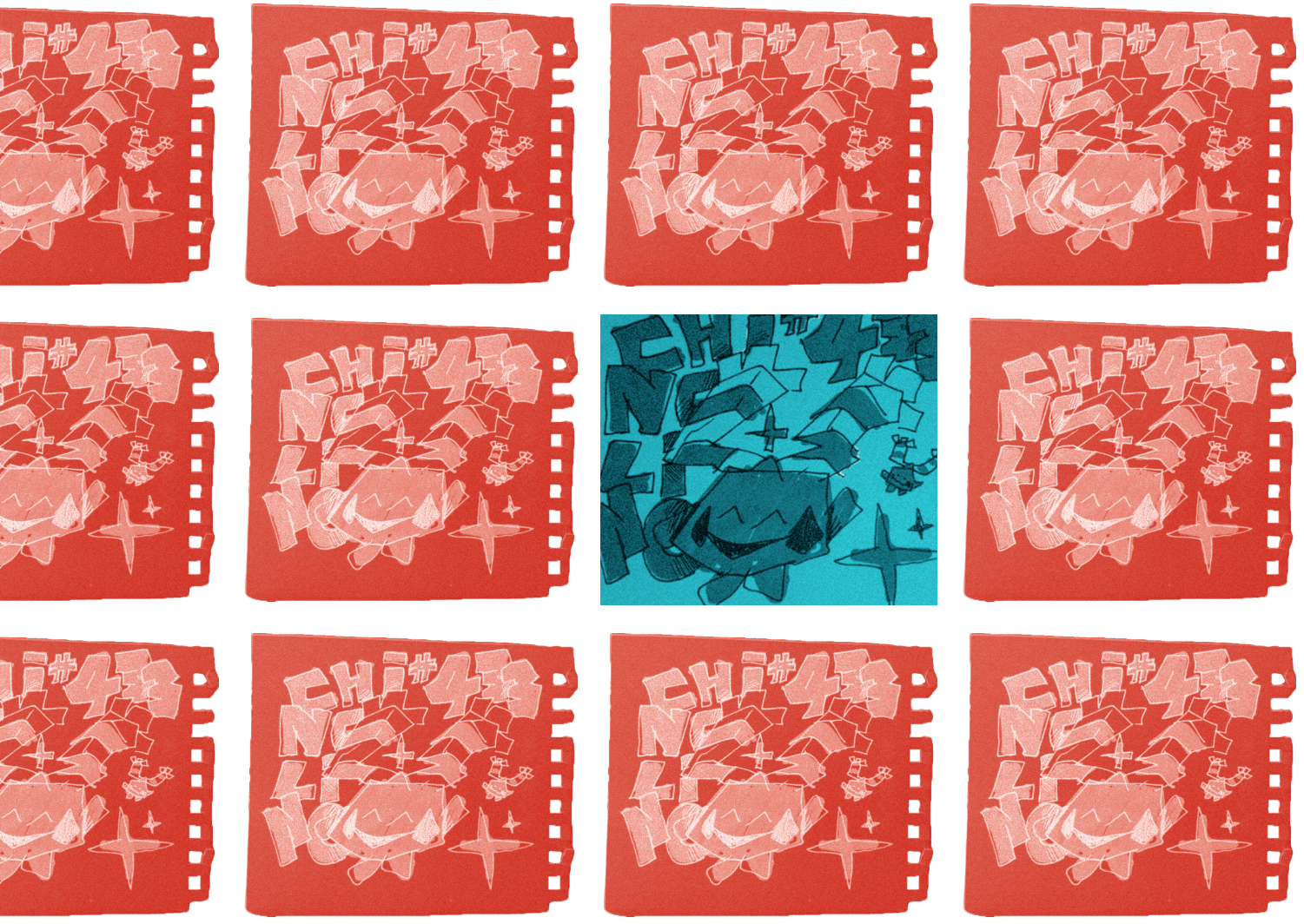
“Innamorarsi del proprio lavoro è il modo più sicuro per difendere le cose sbagliate”

59
59
59
59
59
59
59
59
59
59
59
59
59
59
59
59
59
59
59
59
59
59
59

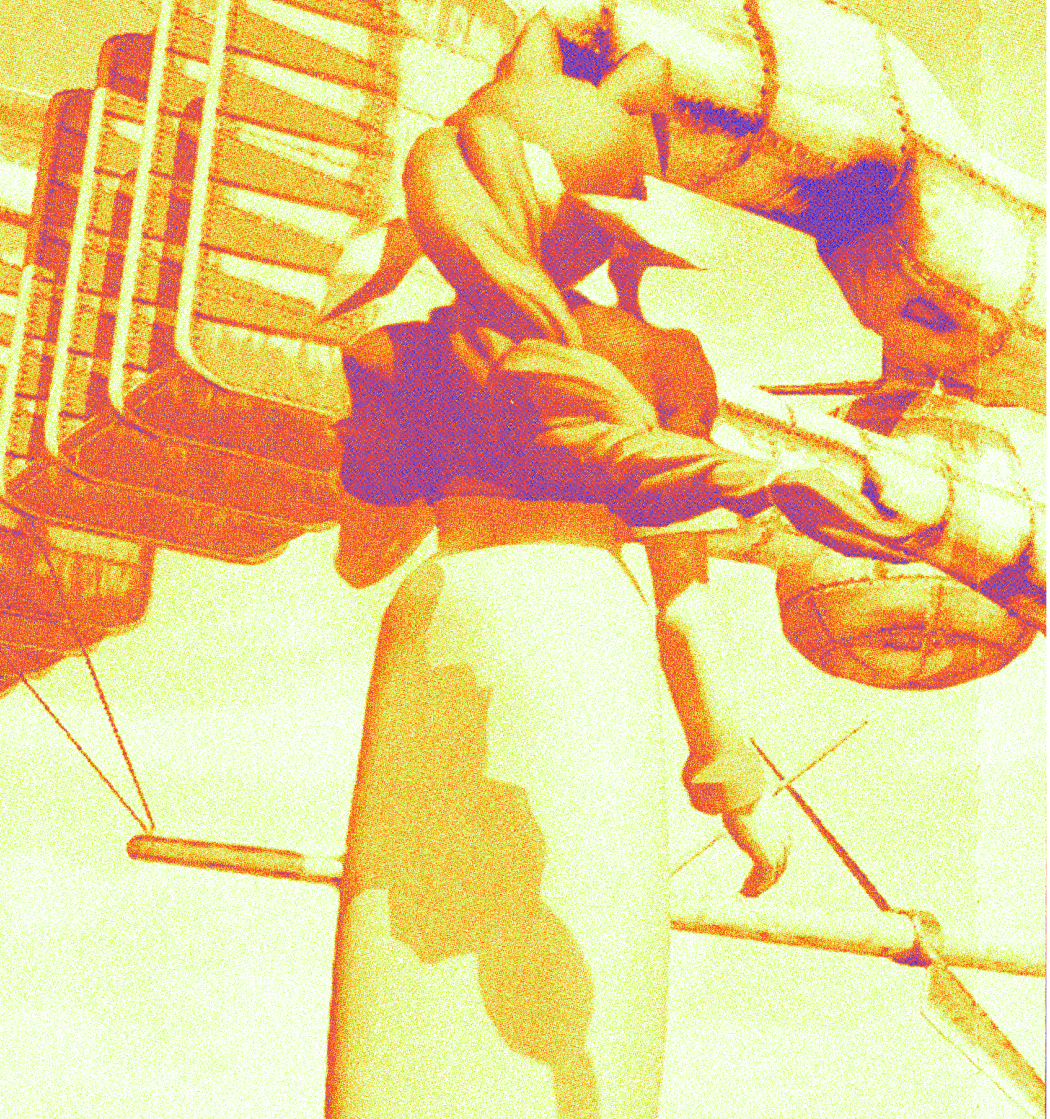
“Copia per capire come funziona. Poi brucia quello che hai copiato e riparti da zero”

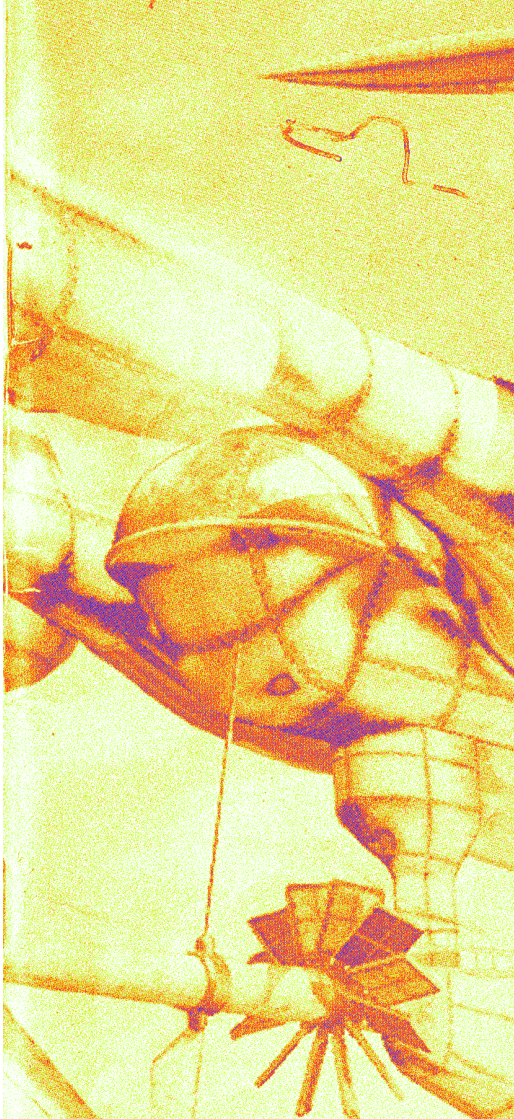


Un regalino che feci ad una persona



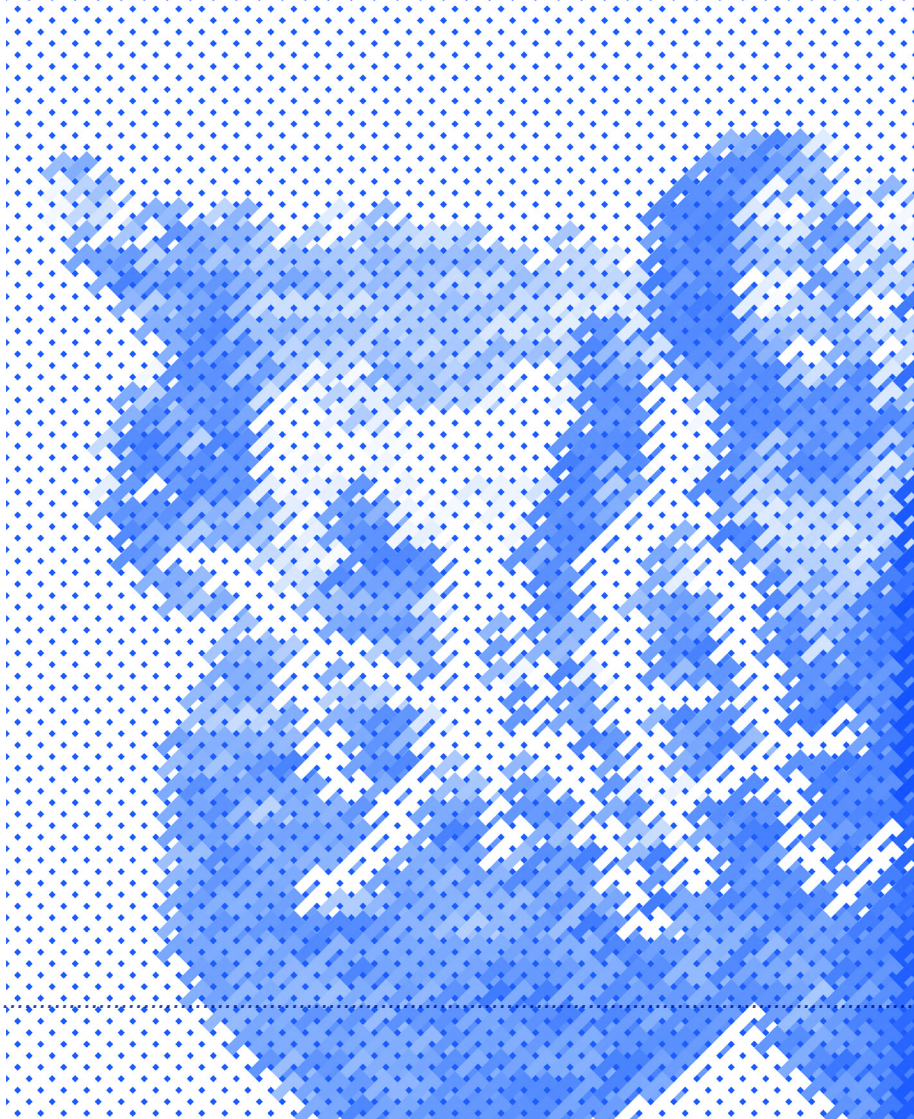
61
61
61
61
61
61
61
61
61
61
61
61
61
61
61
61
61
61
61
61
61
61
61
61
61





63
63
63
63
63
63
63
63
63
63
63
63
63
63
63
63
63
63
63
63
63
63
63

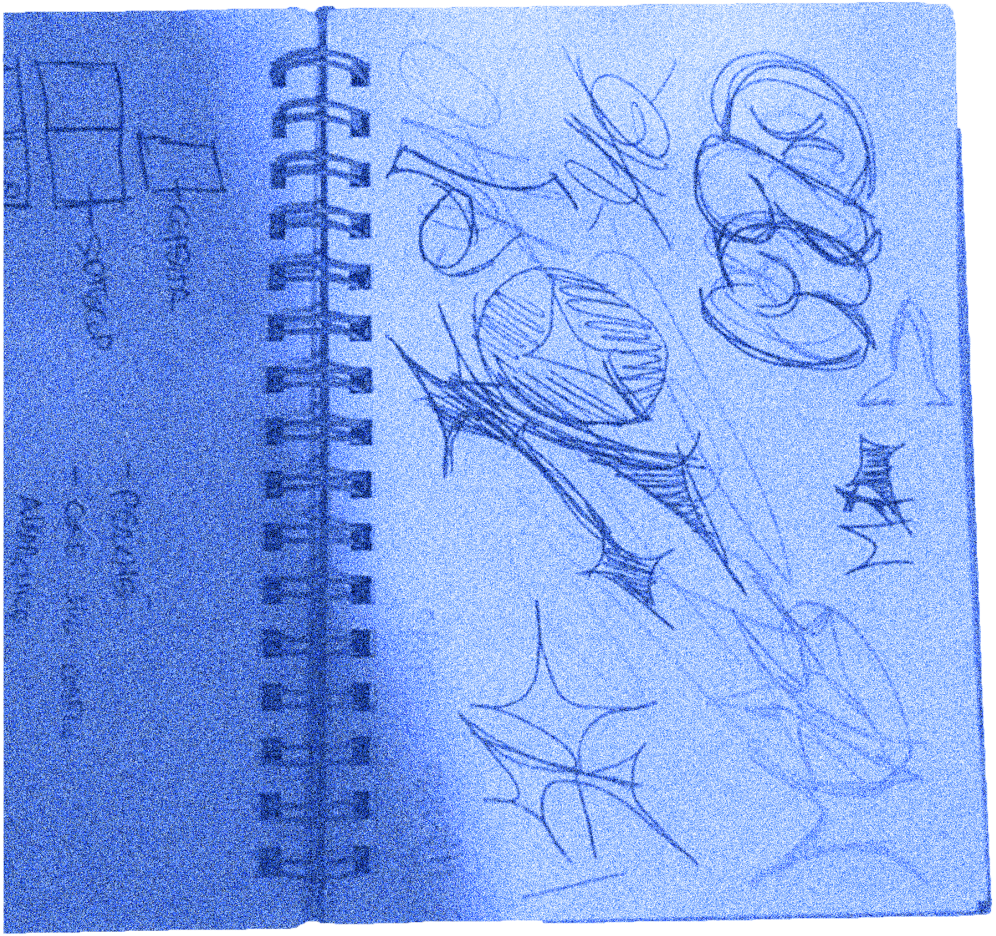
“Finire è.....



...rivoluzionario” 64

65
65
65
65
65
65
65
65
65
65
65
65
65
65
65
65
65
65
65
65
65
65
65
65
65

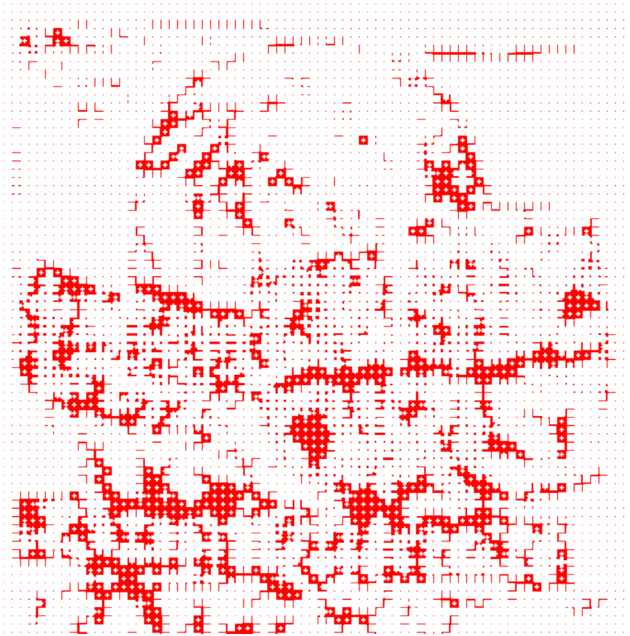
“Fai cose brutte. Falle subito. Falle tante. Le cose belle vengono dopo e vengono solo se hai fatto abbastanza schifo prima”



“inizia a fare rumore”

68
68
68
68
68
68
68
68
68
68
68
68
68
68
68
68
68
68
68
68
68
68
68

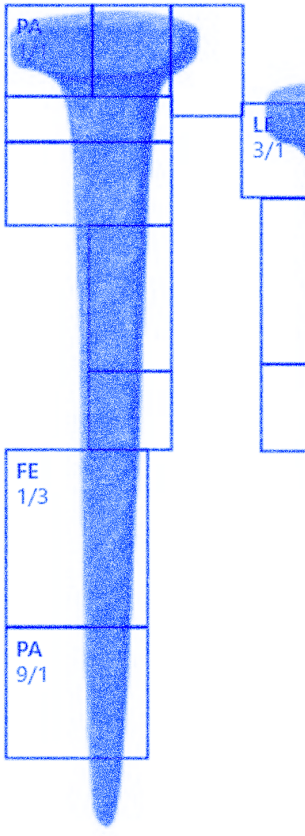
69
69
69
69
69
69
69
69
69
69
69
69
69
69
69
69
69
69
69
69
69
69
69
69

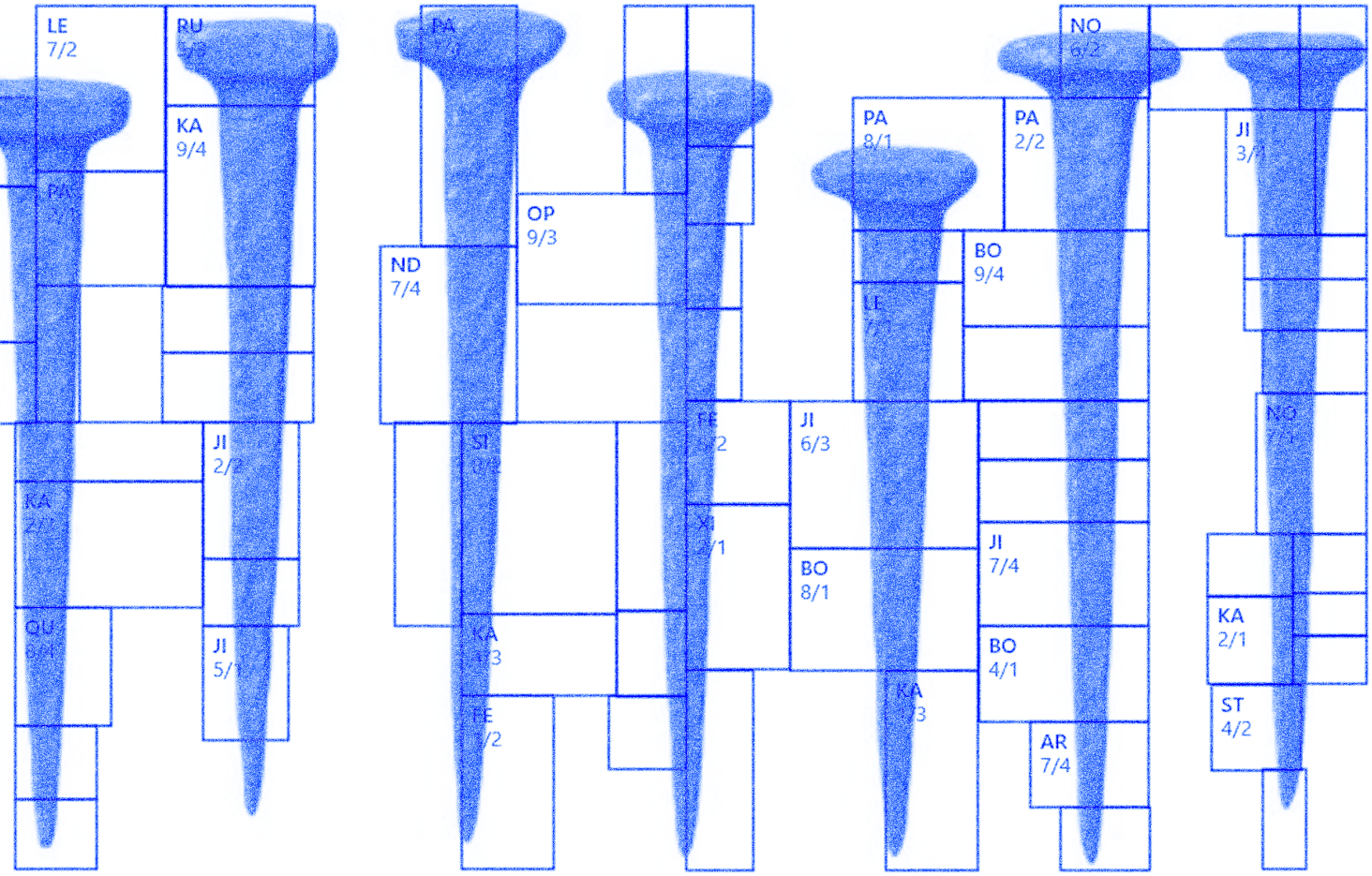


“Qualcuno dovrà pur inventarti, fallo tu”

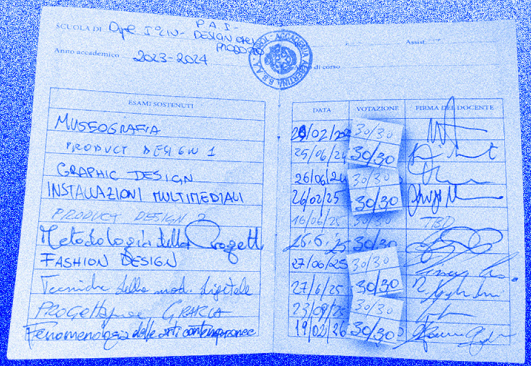
71
71
71
71
71
71
71
71
71
71
71
71
71
71
71
71
71
71
71
71
71
71
71
71
71

“Se la tua ispirazione va di moda adesso, tra sei mesi sei già vecchio”




LE
7/2
RU
KA
9/4
JI
2/2
JI
5/1
PA
8/1
OP
9/3
ND
7/4
JI
6/3
BO
8/1
KA
3
PA
2/2
BO
9/4
JI
7/4
BO
4/1
AR
7/4
NO
6/2
JI
3/1
KA
2/1
ST
4/2

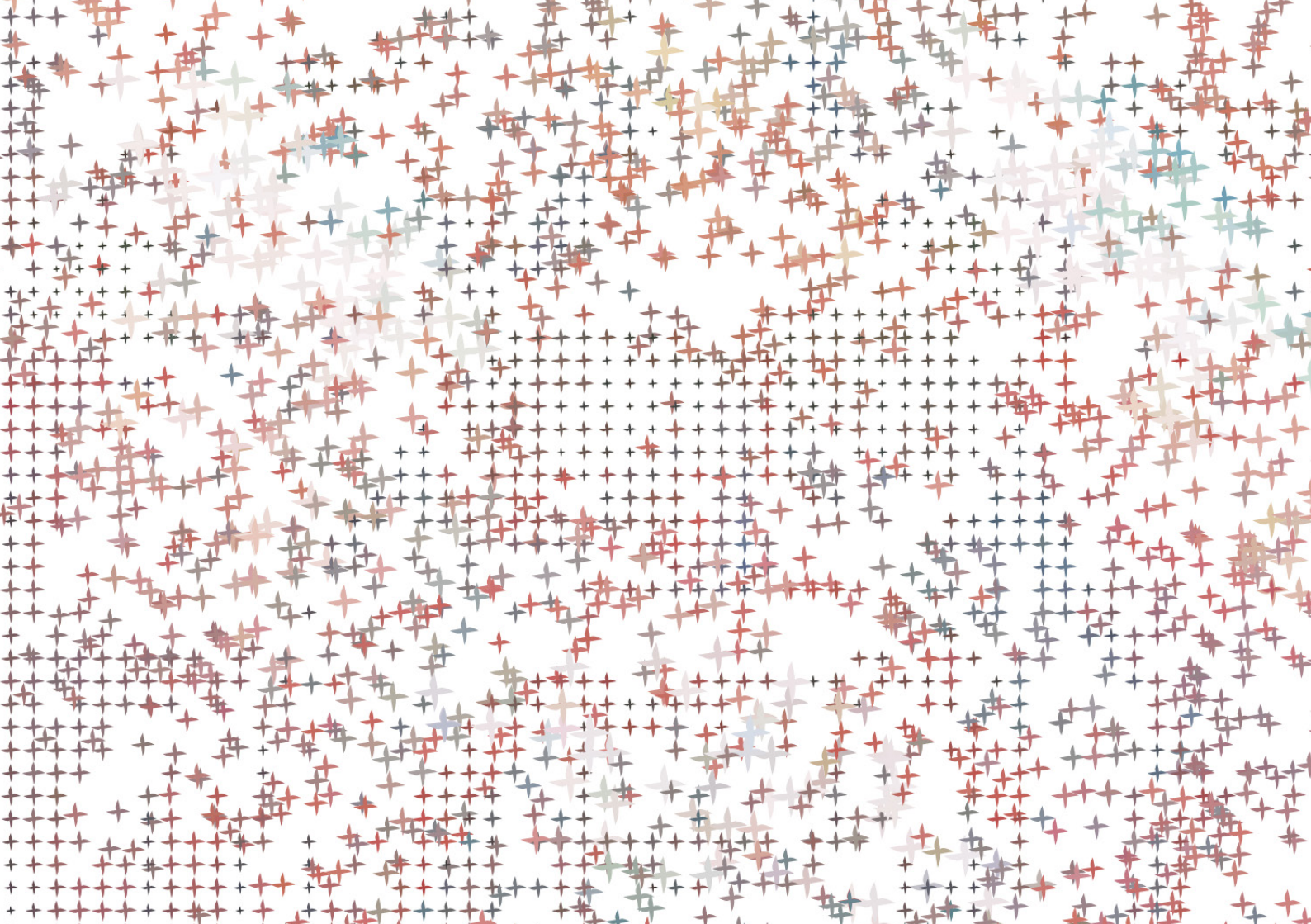
Cognome MARCEDDU
Nome LUCA
Firma dello studente
Matricola
Scuola di
Il Direttore


Anno accademico 2023-2024
ESAMI SOSTENUTI
DATA
VOTAZIONE
FIRMA DEL DOCENTE
MUSEOGRAFIA
PRODUCT DESIGN 1
GRAPHIC DESIGN
INSTALLAZIONI MULTIMEDIALI
PRODUCT DESIGN 2
Metodologia della Progett
FASHION DESIGN
Fenomenologia delle arti contemporanee

“La perfezione è una scusa”

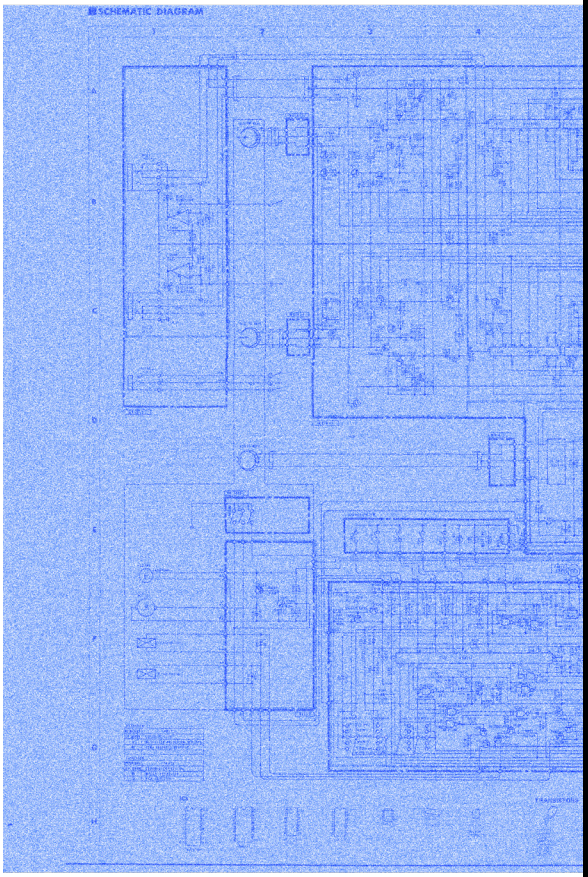
75
75
75
75
75
75
75
75
75
75
75
75
75
75
75
75
75
75
75
75
75
75
75
75
75

“Imparare su software che non ti puoi permettere non è rubare. È prendere l’istruzione che il sistema ha deciso che non meriti”



77
77
77
77
77
77
77
77
77
77
77
77
77
77
77
77
77
77
77
77
77
77

“La cultura non ha padrone. Chiunque ci abbia messo un cancello sopra lo ha fatto per i soldi, non per proteggerla”


SCHEMATIC DIAGRAM

“La pirateria ha formato più creativi di qualsiasi scuola”

81
81
81
81
81
81
81
81
81
81
81
81
81
81
81
81
81
81
81
81
81
81
81
81
81
81

“Abusa di internet, delle immagini, della musica ed anche del 5G se ci riesci”

Collage concesso
da CtrlDemi

hello!
we're glad to have you in
PAMERICA
WHERE FACTORY AND FA
Iowa Development Commission
Bobbe Bobbe,
(famerica)
Dr Pepper
PEPSI

après Pâques...
est fête encore

“Nessuna cornice e nessun layout disegna sulla neve pisciando”

Collage concesso
da CtrlDemi

“Il futuro per forza passa per il passato”

Collage concesso
da CtrlDemi

P

87
87
87
87
87
87
87
87
87
87
87
87
87
87
87
87
87
87
87
87
87
87
87

“Il rumore sta bene su tutto”

Collage concesso
da CtrlDemi

MILANESI
100% PLASTICA
DAL NEGRO
www.dalnegro.com

89
89
89
89
89
89
89
89
89
89
89
89
89
89
89
89
89
89
89
89
89
89
89

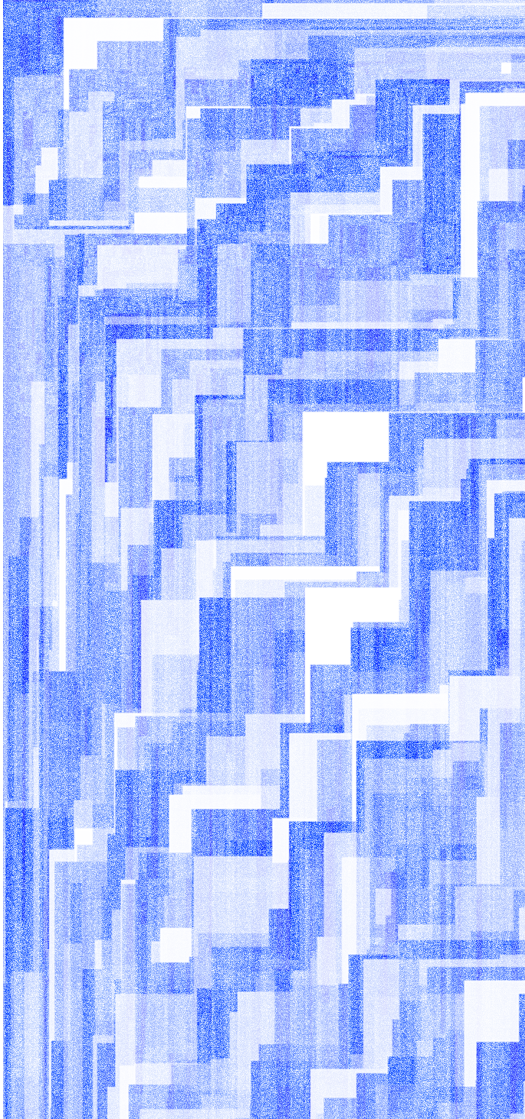
“Sii un bandito del linguaggio visivo“

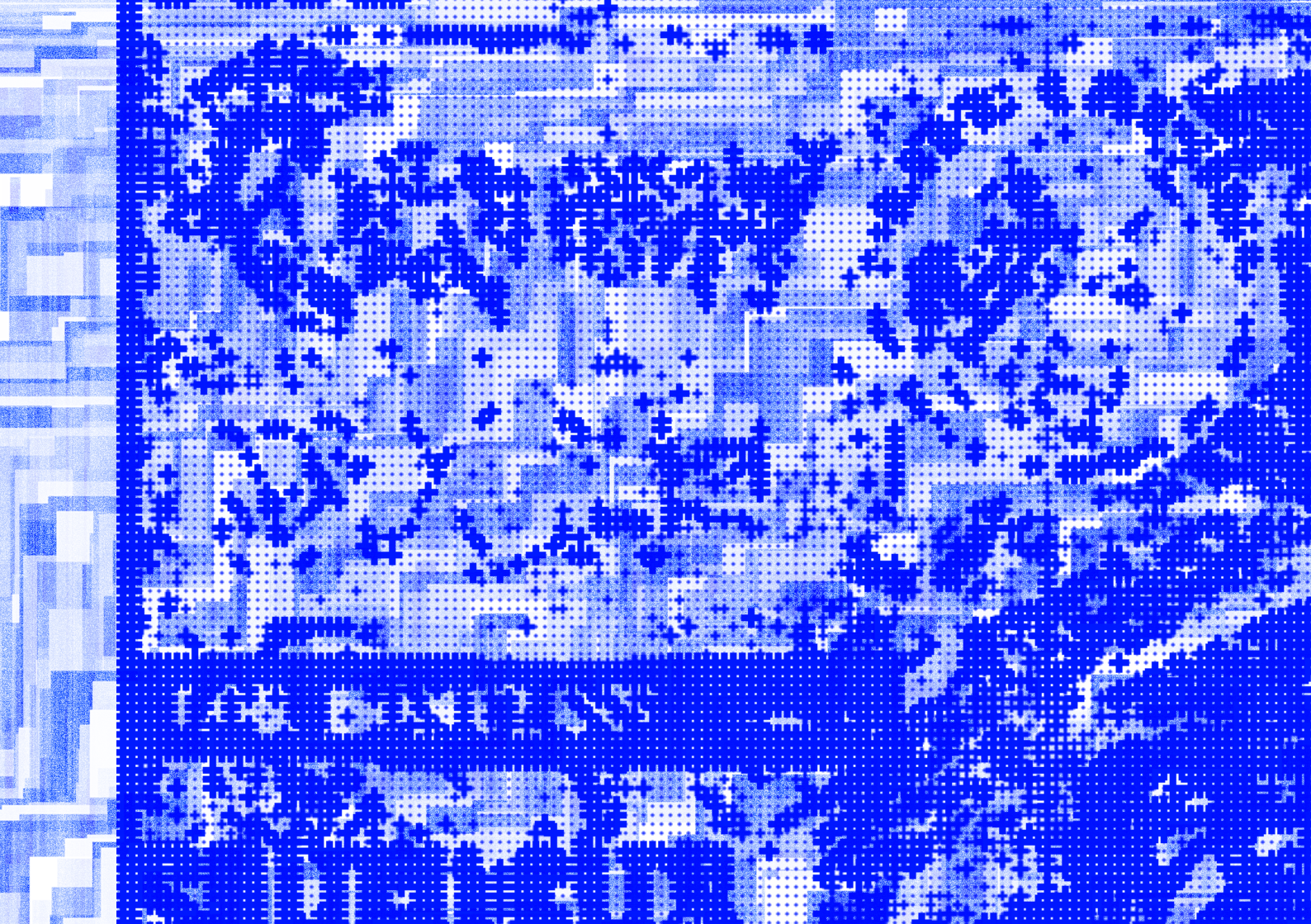
Collage concesso
da CtrlDemi

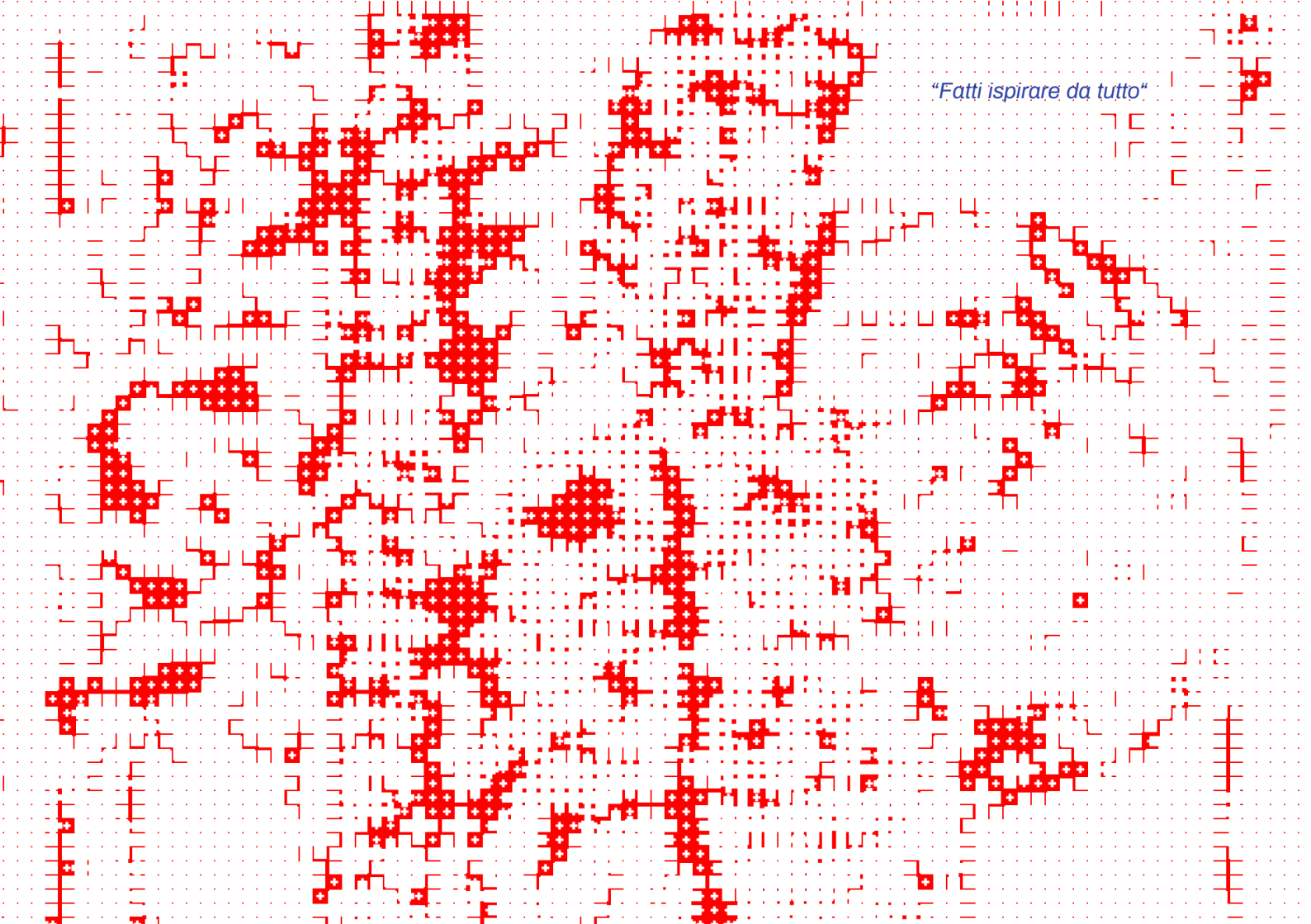
Rucola

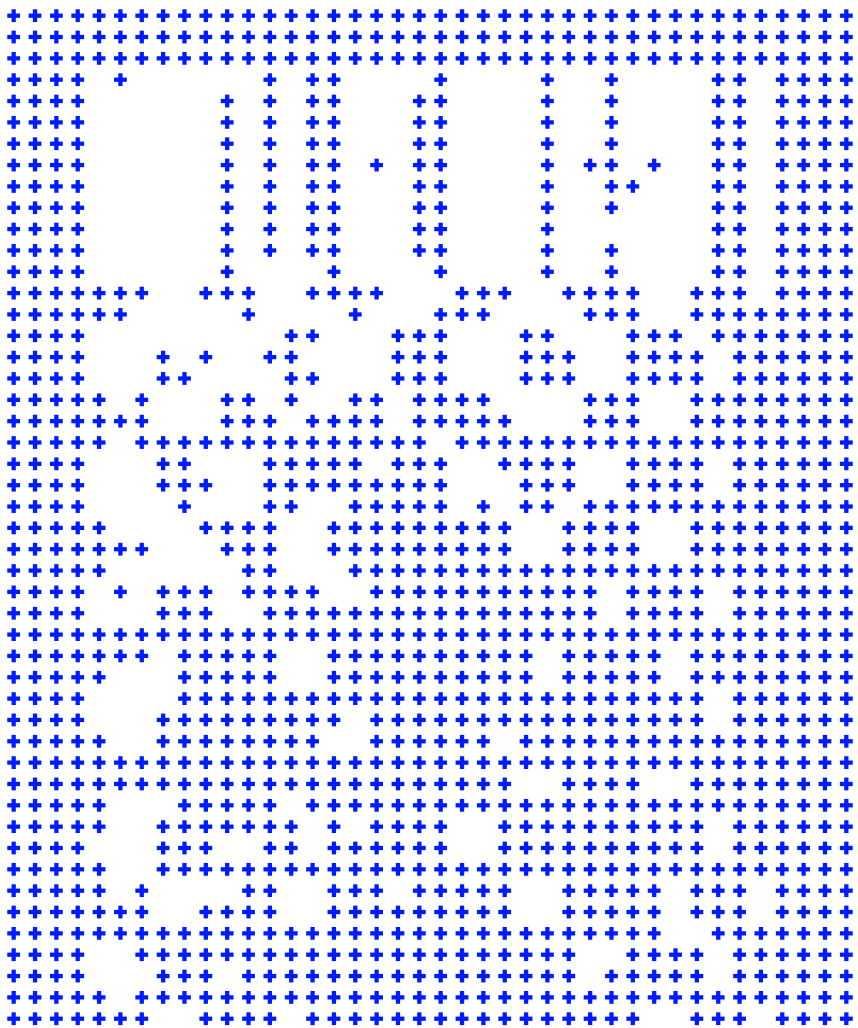
91
91
91
91
91
91
91
91
91
91
91
91
91
91
91
91
91
91
91
91
91
91
91
91
91

“Tutto ciò che ti capita per mano va manipolato“

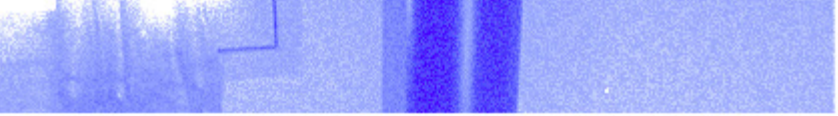




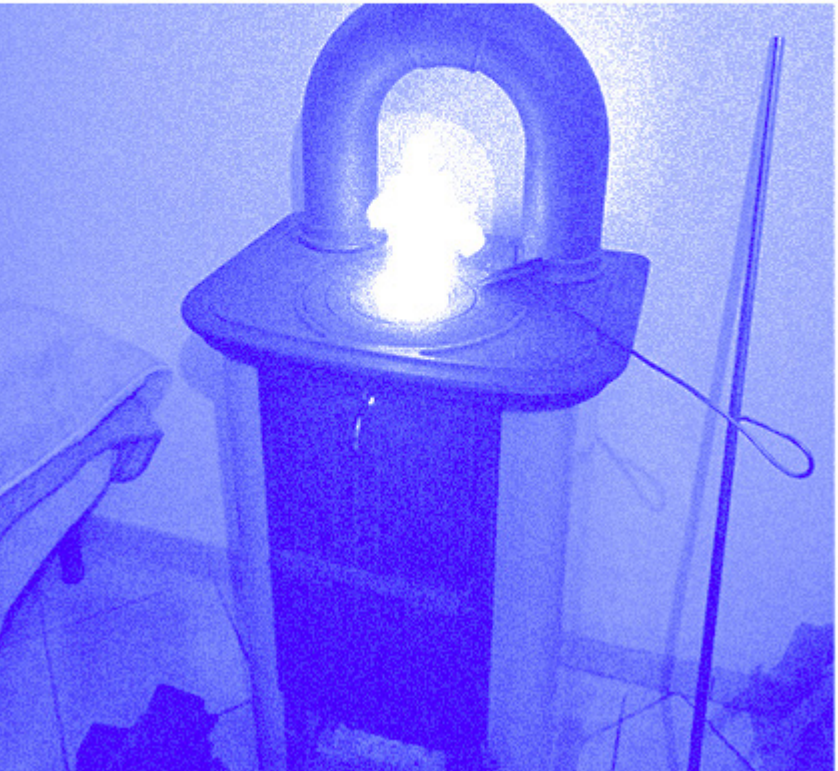

“Fatti ispirare da tutto“

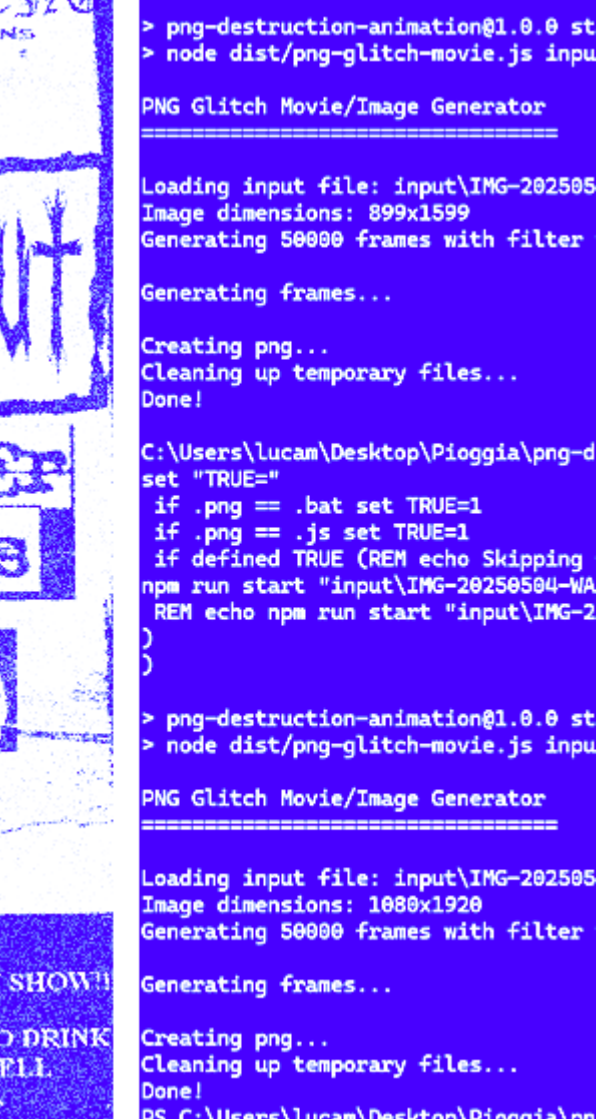


94
94
94
94
94
94
94
94
94
94
94
94
94
94
94
94
94
94
94
94
94
94
94
94
94
94
94
94
94



mi hai appena risposto con uno screenshot?

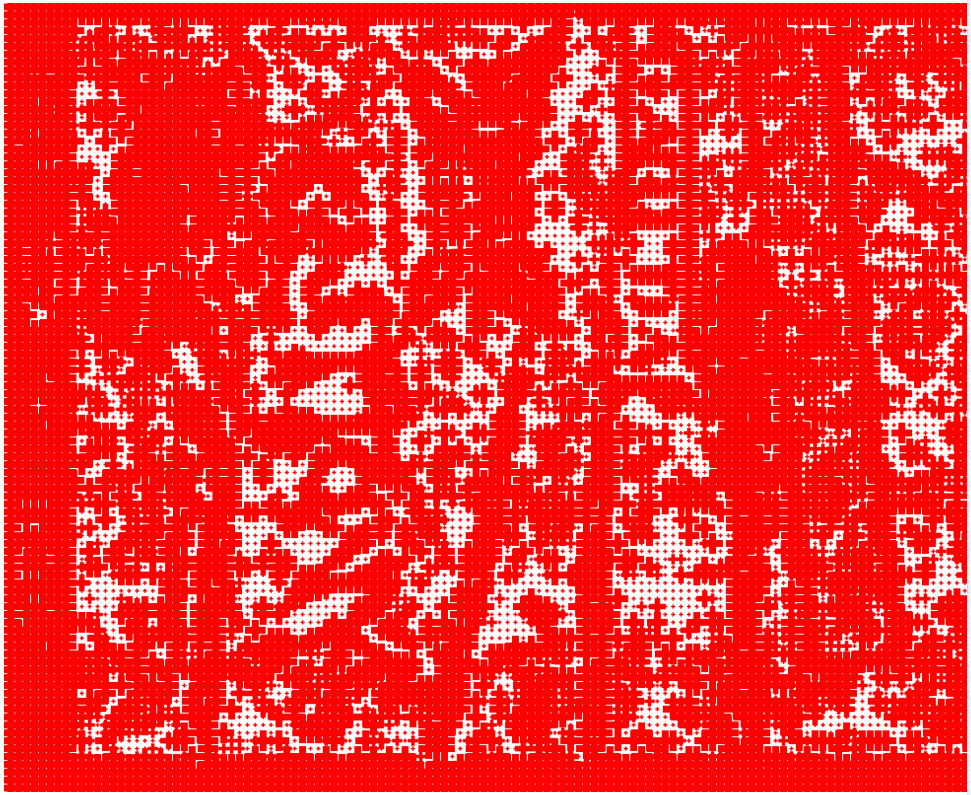




“Hai fatto tutto volontariamente, anche quando non è vero”

96
96
96
96
96
96
96
96
96
96
96
96
96
96
96
96
96
96
96
96
96
96
96
96
96
96
96
96
96
96
96

97
97
97
97
97
97
97
97
97
97
97
97
97
97
97
97
97
97
97
97
97

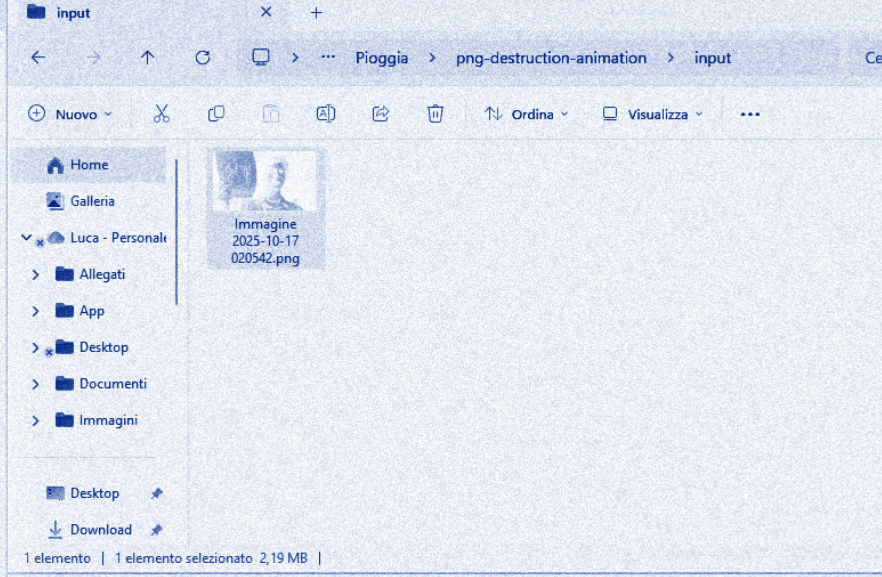


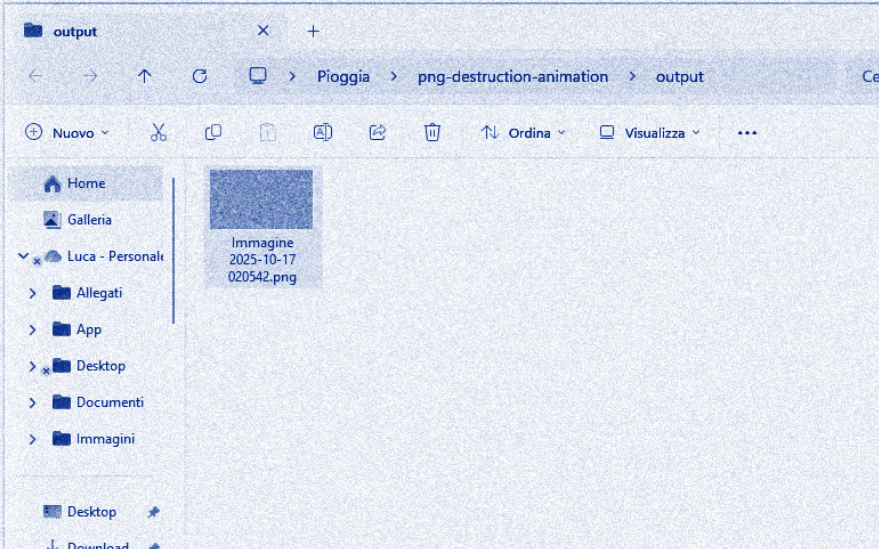
Windows PowerShell

```
> png-destruction-animation@1.0.0 st
> node dist/png-glitch-movie.js input
-17 020542.png 1

PNG Glitch Movie/Image Generator
================================

Loading input file: input\Immagine 2
Image dimensions: 1362x789
Generating 100000 frames with filter

Generating frames...

Creating png...
Cleaning up temporary files...
Done!
PS C:\Users\lucam\Desktop\Pioggia\pn
```

```
art
t\Immagine 2025-10-17 020542.png 100000 23 output\Immagine 2025-10


025-10-17 020542.png

 type 23 (glitch interval: 1)


g-destruction-animation>
```

“Non abellire il mondo,
mettilo in discussione”



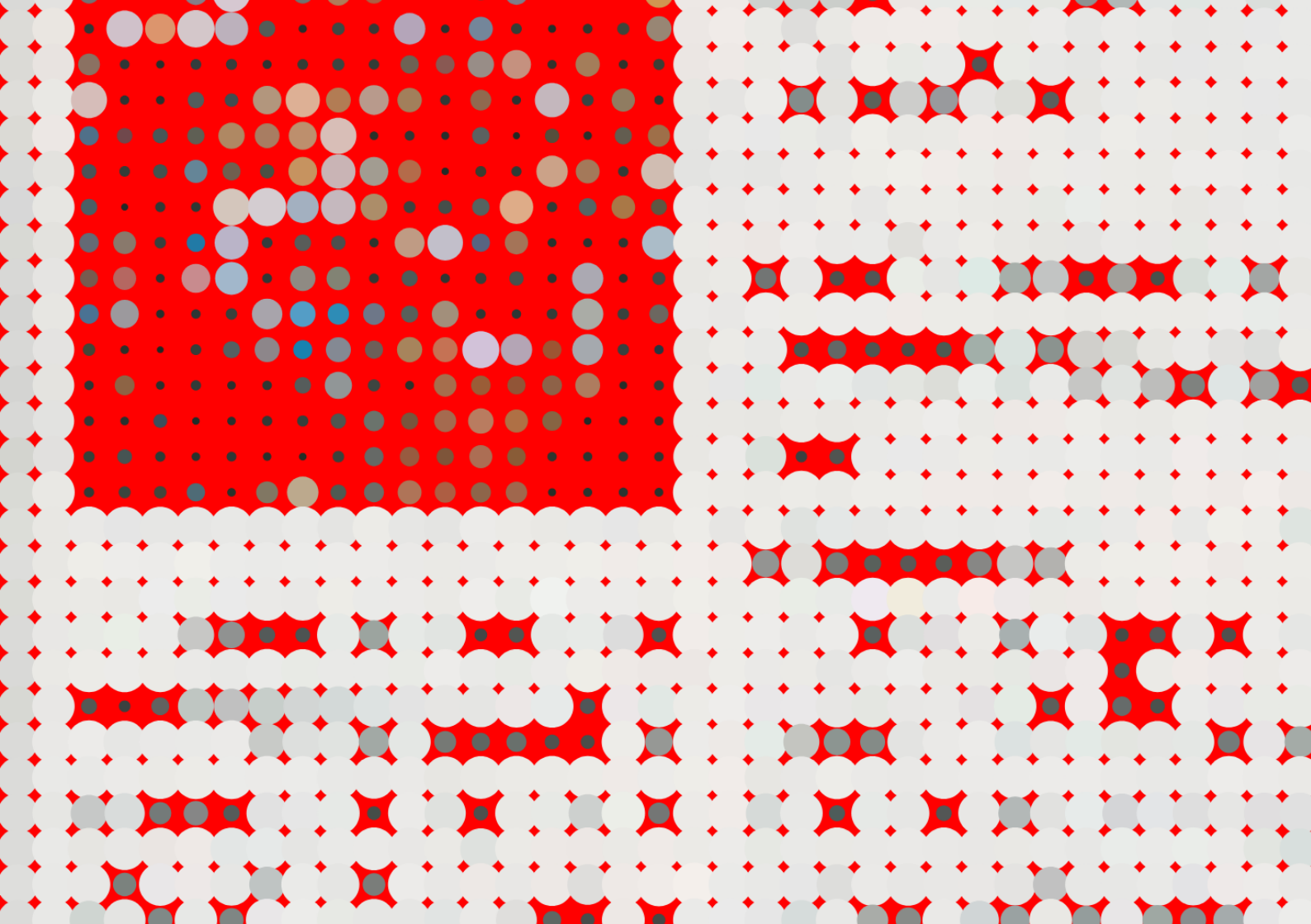


99
99
99
99
99
99
99
99
99
99
99
99
99
99
99
99
99
99
99
99
99
99
99
99

“L’obbedienza è il font preferito del potere”

101
101
101
101
101
101
101
101
101
101
101
101
101
101
101
101
101
101
101
101
101
101
101
101
101
101

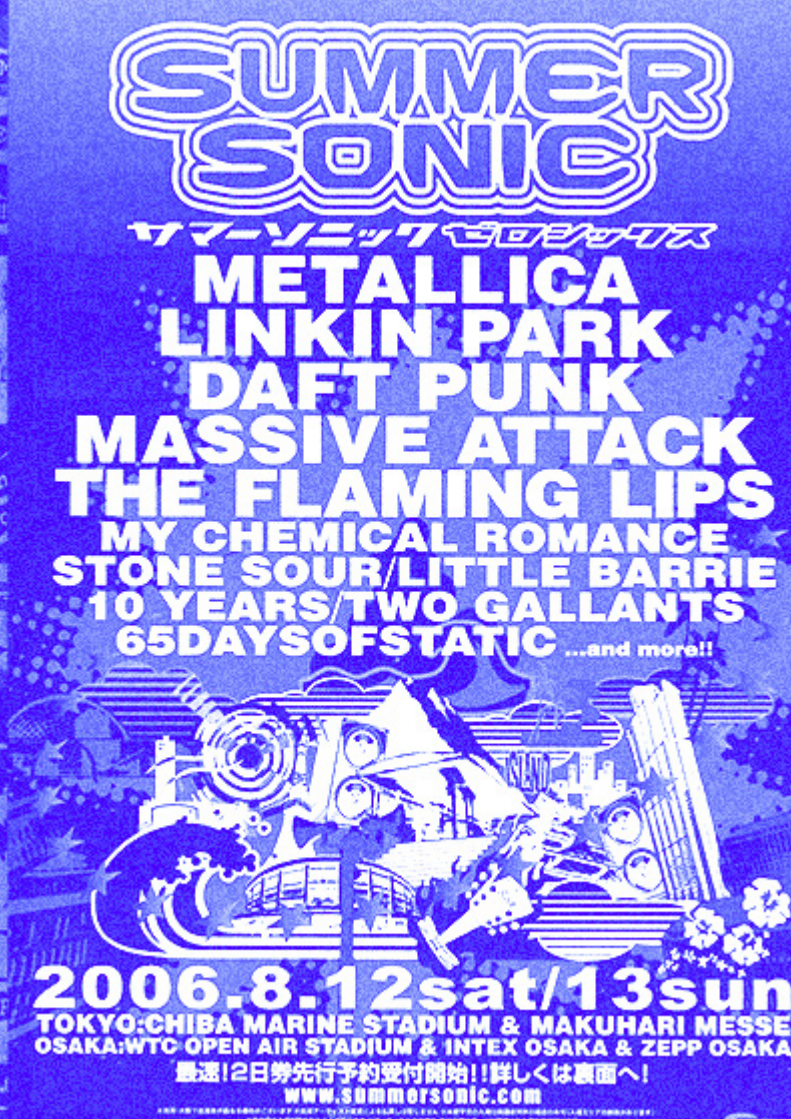
“Se il mondo ti
fa schifo non far
finta di niente”



103
103
103
103
103
103
103
103
103
103
103
103
103
103
103
103
103
103
103
103
103
103
103
103

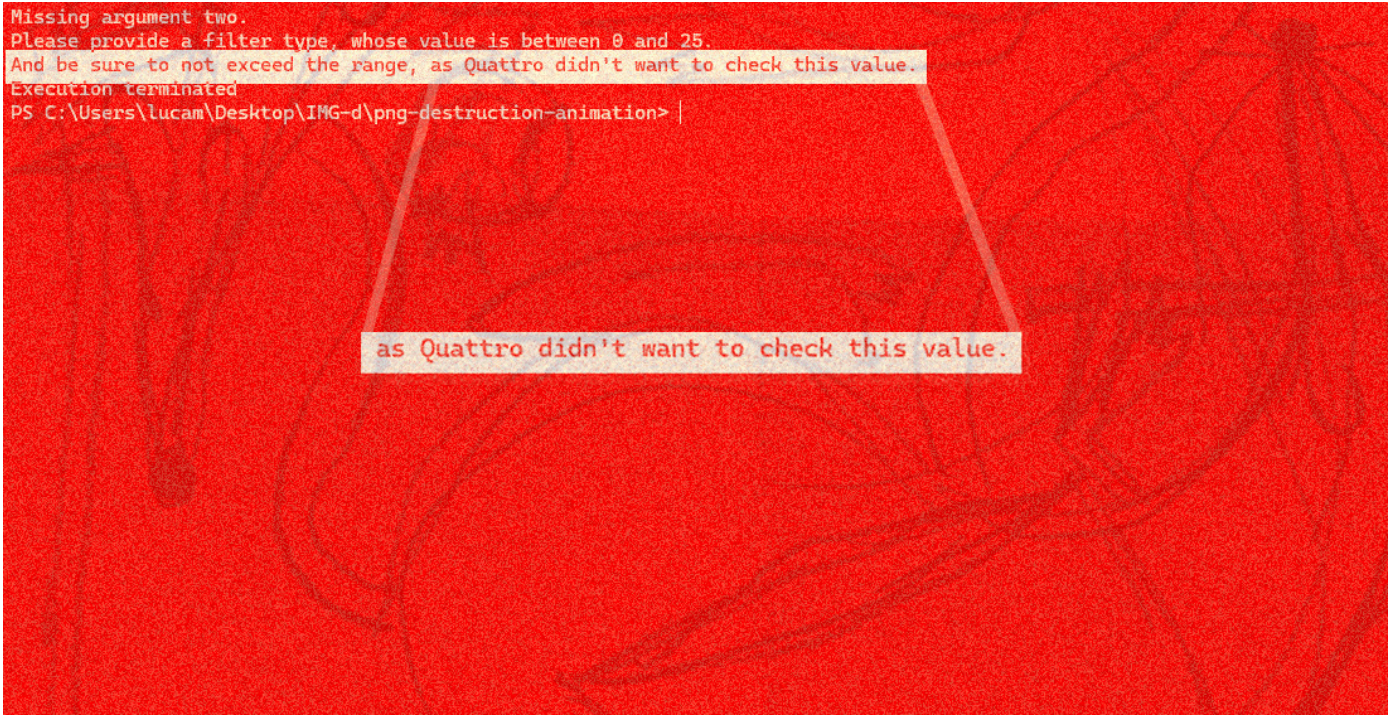
“Non sono un movimento,
sono la voce della mia rabbia”

From Ashes Rise
TUESDAY, DECEM
THE CHE
8:00 SHARPI
STARS
BAST
amazing hardcore punk from Nashville...? rock like
mother-crushing bastards from Hell"
fuckin
we all know how much this band rules. t/sd
skull crushing, punishing
B.O.C.! B.O.C.! B.O.C.! B.O.C.! B.O.C.! B.O.C.! B.O.C.!


SUMMER SONIC
サマーソニック ゼロシックス
METALLICA
LINKIN PARK
DAFT PUNK
MASSIVE ATTACK
THE FLAMING LIPS
MY CHEMICAL ROMANCE
STONE SOUR/LITTLE BARRIE
10 YEARS/TWO GALLANTS
65DAYSOFSTATIC ...and more!!
2006.8.12sat/13sun
TOKYO:CHIBA MARINE STADIUM & MAKUHARI MESSE
OSAKA:WTC OPEN AIR STADIUM & INTEX OSAKA & ZEPP OSAKA
最速!2日券先行予約受付開始!!詳しくは裏面へ!
www.summersonic.com

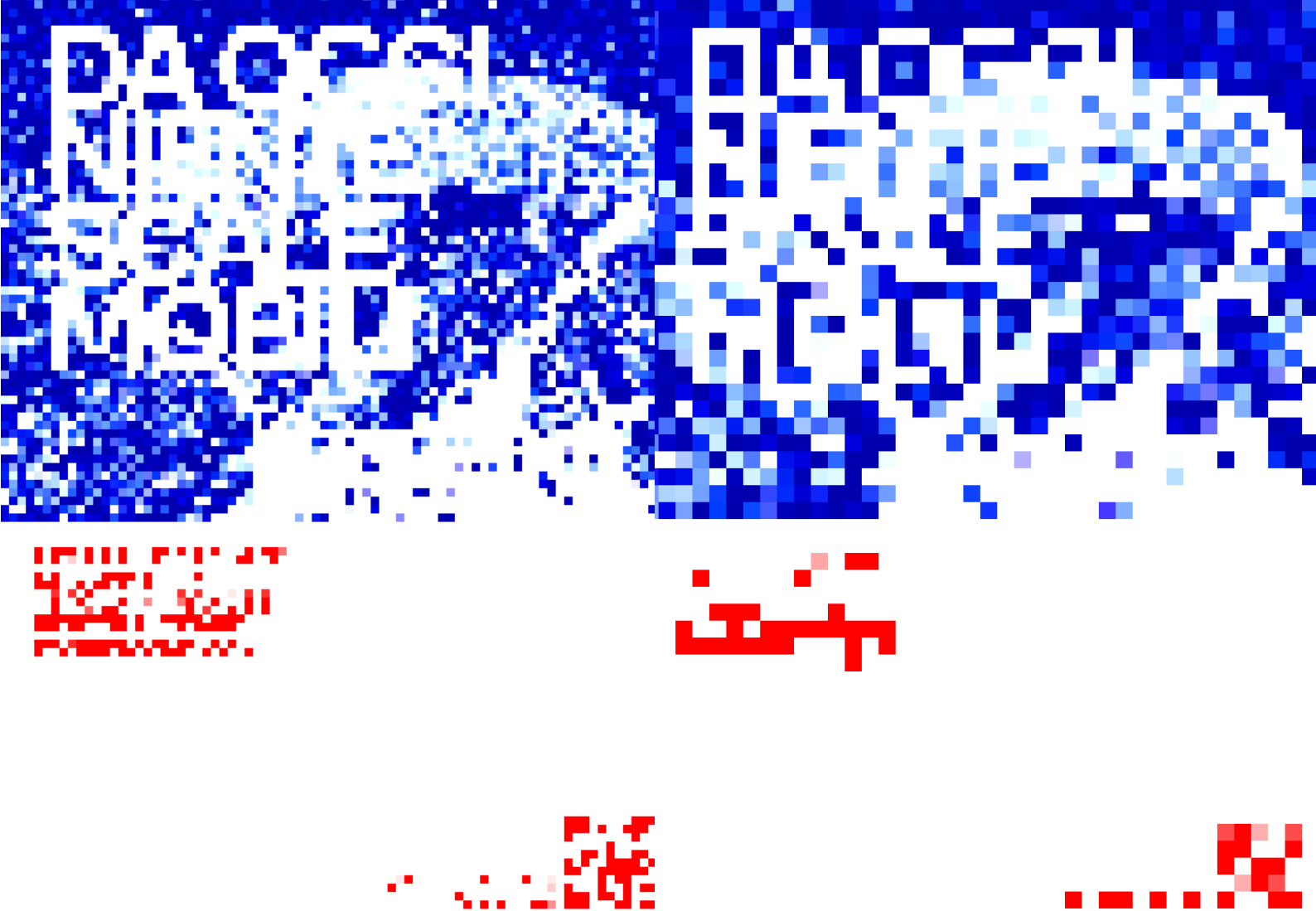
TOKYO 8.
METALLICA
HOOBASTA
THE CHARL
AVENGED S
TAKING BA
HAWTHORN
DEVENDRA
TED LENNO
TOKYO 8.
LINKIN PAR
TOOL/ARCT
FALL OUT B
NELLY FUR
THE KOOKS
TWO GALLA
THE CAT EM
TICKETS TOKTO

TUESDAY, SEPTEMBER 16TH 03
@ the CHE CAFE
7:30 p.m.
$5
ex- members of AUS-ROTTEN
CAUSTIC CHRIST
party fucking thrash circle pit mania!!!!!!
Bumbklaatt
chula vista brutality
GLUTTONY
s.d. brewtally fat drunk punk
7.2% Alc.Vol.
Draft & 22 Oz.
"You're Not Worthy"
THIS IS A FUCKING PUNK SHOW! GO!



“Il risultato è un refuso”

“Make art or die trying”
- Stuart Semple



Bibliografia

- Aaron Swartz, *Guerilla Open Access Manifesto*, July 2008, Eremi Italy

- Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, McGraw-Hill, 1964.

Crediti

- Photo by Björn Austmar Þórsson
- Internet Archive
- Collage by CtrlDemi

Ringrazio particolarmente tutti coloro che hanno partecipato ai miei vari progetti, colleghi, amici e conoscenti. Coloro che mi hanno aiutato attivamente e coloro che semplicemente con la loro presenza. Perfino il mio archivio personale una buona parte del materiale visivo è stato accumulato dal sottoscritto negli ultimi anni senza scopo fino ad oggi.

You are the player.

Open poem to a player who won

Wake up.

[2] [[0]] [[[1]]] [[[[5]]]]

I see the playe[illegible]ou[illegible]ean PLAYERNAME? Yes. Take care. [illegible] reached a higher [illegible]. It can read our [illegible]ghts. That doesn't matt[illegible]. I[illegible] thinks we are par[illegible] game. I like this playe[illegible]. It played well. It did not give up. It is reading our thoughts as though they were words on a screen. That is how it chooses to imagine many things, when it is deep in the dream of a game. Words make a wonderful interface. Very flexible. And less terrifying than staring at the reality behind the screen. They used to hear voices. Before players could read. Back in the days when those who did not play called the players witches, and warlocks. And players dreamed they flew through the air, on sticks powered by demons. What did this player dream? This player dreamed of sunlight and trees. Of fire and water. It dreamed it created. And it dreamed it destroyed. It dreamed it hunted, and was hunted. It dreamed of shelter. Hah, the original interface. A million years old, and it still works. But what true structure did this player create, in the reality behind the screen? It worked, with a million others, to sculpt a true world in a fold of the [scrambled], and created a [scrambled] for [scrambled], in the [scrambled]. It cannot read that thought. No. It has not yet achie[illegible] the highest level. That, must achieve in the long dream of life, not the short dream of a game. Does it know that we love it? That the universe is kind? Sometimes, through the noise of its thoughts, i[illegible] hears the universe, yes. But there are times it is sad, in the long dream. [illegible] creates worlds that have no summer, and it shivers under a black sun, and it takes its sad creation for reality. To cure it of sorrow would destroy it. Th[illegible]rrow is part of its ow[illegible]ivate task. We canno[illegible]nterfere. Sometimes when[illegible]ey are deep in dreams[illegible] want to tell them, [illegible]ey are building true [illegible]lds in reality. Somet[illegible]s I want to tell them o[illegible] their importance to [illegible]e univers[illegible]. Sometimes, whe[illegible] they have not made a tru[illegible] connecti[illegible] in a while, I [illegible] to he[illegible] them to speak [illegible] word the[illegible] fear. It reads our thoughts. Sometimes I do not care. Sometimes I wish to

tell the[illegible] this world [illegible] And yet they play the game. But it would be so easy to tell them... Too strong for this dream. To tell them how to live is to prevent them living. I will not tell the player how to live. The player is gr[illegible] restless. I will tell the [illegible]ayer a story. But not the trut[illegible]. No. A story that [illegible]ntains the truth safely [illegible]n a cage of words. Not th[illegible] naked truth that can b[illegible] over any distance. Give it a body, [illegible]in. Yes. Player... Use its name. PLAYERNAME. Play[illegible] games. Good. Take a breath, now. Take another. Feel air in your lungs. Let your limbs return[illegible] Yes, move your finger[illegible] [illegible] under [illegible]avity, i[illegible] air. Respaw[illegible] in the l[illegible] drea[illegible]. There [illegible]u are. [illegible] body touch[illegible] the uni[illegible]se ag[illegible]n at eve[illegible] point, [illegible] thou[illegible] you we[illegible] separat[illegible] things. As tho[illegible]h we wer[illegible] separa[illegible] things[illegible] Who ar[illegible] we? Once[illegible] were called [illegible]he spiri[illegible] of the mounta[illegible] Father [illegible] mother[illegible]. Anc[illegible]l spirits, animal spirits. Jinn. Ghosts. The green man. Then gods, demons. Angels. Poltergeists. Aliens, extraterrestrials. Lepton[illegible] quarks. T[illegible] words change[illegible] do no[illegible] change. We are [illegible]he unive[illegible] We a[illegible] every[illegible]ng you t[illegible]k isn't you. [illegible] are loo[illegible]g at us now, [illegible]ough you[illegible] skin and your e[illegible]s. And w[illegible] does the univer[illegible] touch y[illegible] skin, and th[illegible]w light [illegible] you? To see y[illegible] player. [illegible] know you. [illegible] to be k[illegible]n. I shall [illegible]ll you a[illegible] story. Once u[illegible] a time[illegible]ere was a play[illegible] The player was you, PLAYERNAME. Sometimes it thought itself human, on the thin crust of a spinning globe of molten[illegible]k. The[illegible] of molten[illegible] circ[illegible] a bal[illegible] of bla[illegible]ng gas t[illegible] was three [illegible]ndred an[illegible] thirty thousa[illegible] times m[illegible] mass[illegible] than [illegible] They we[illegible] so fa[illegible] apart [illegible]at light[illegible]ok eight minute[illegible] to cross [illegible] gap. The l[illegible] it was in[illegible]matio[illegible] from a[illegible]tar, and[illegible] coul[illegible] burn y[illegible] skin f[illegible] a hundre[illegible] and fift[illegible] illion kilome[illegible] away. [illegible]ometimes [illegible] player dreamed it was a miner, on the surface of a world that was flat, and infinite. The sun was a square of

white. The days were short: there wa[illegible]much[illegible] deat[illegible] was [illegible] Som[illegible]imes[illegible] ayer dreamed[illegible] wa[illegible] in a [illegible]ory. Som[illegible] dre[illegible] things, [illegible] other [illegible]ces. Sometimes these drea[illegible] were disturbing. Sometim[illegible] very beautiful indeed. Sometimes the player woke from one dream into another, then woke from that into a third. Sometimes the player [illegible]eame[illegible] watched words on a screen. Let's go back. The [illegible]ms of the player we[illegible] scattered in the grass[illegible]n the rivers, in the air[illegible] in the ground. A woman g[illegible]hered the atoms; sh[illegible] rank and ate and inha[illegible]d; and the woman assem[illegible]d the player, in her body. And t[illegible]ayer awoke, from the warm, dark world of its mother's body, into the long dream. And the player was a new story, never told before, writte[illegible] in letters of DNA. And[illegible] player[illegible] a new [illegible]ogram [illegible]ever run[illegible]efore, [illegible]enerat[illegible] by a so[illegible] ecode [illegible] a bil[illegible]n years [illegible]. And t[illegible] playe[illegible] was a ne[illegible] human, never[illegible] ive befo[illegible] made from no[illegible]ing but [illegible]k and love. You [illegible] the pla[illegible]. The story[illegible] The prog[illegible]. The human[illegible]ade from[illegible]thing [illegible]t milk a[illegible] love. L[illegible]go fur[illegible] back. The seven billion billion billion atoms of the player's body were created, long before this game, in the heart of a star. So the player[illegible], is [illegible]nformation [illegible] a sta[illegible] nd the play[illegible] moves t[illegible]ough a story[illegible]hich is [illegible]orest of info[illegible]ation pl[illegible]ted by a ma[illegible] alled Ju[illegible]an, on a f[illegible], infini[illegible] world crea[illegible] by a ma[illegible] called Markus, [illegible]at exist[illegible] inside a sm[illegible]l, priva[illegible] world created[illegible] the pla[illegible], who inhabits [illegible] universe[illegible]reated by[illegible] [illegible]h. So[illegible]es the player created a small, private world that was soft and warm and simple. Sometimes hard, and cold, and complicated. Sometimes it [illegible]t a mo[illegible] of the un[illegible]rse in[illegible] head; fleck[illegible]f energy moving through[illegible]st empty spaces. Someti[illegible] it call[illegible] those flec[illegible] "electr[illegible]s" and "p[illegible]tons". Someti[illegible]s it cal[illegible] them "pla[illegible]ts" and [illegible]tars". Someti[illegible]s it bel[illegible]ved it was [illegible] a unive[illegible] that was [illegible]e of ene[illegible] that was [illegible] of off[illegible] ons: zer[illegible] and ones[illegible]nes of code. Sometimes it believed it was playing a game. Sometimes it believed it was reading words on a

screen. You are the player, reading words... Shush... Sometimes the player read lines of code on a screen. Decoded them into words; decoded words [illegible]to meaning; decoded [illegible]ning into feelings, emotions, theories, ideas, and the player started to breathe faster and deeper and realised it was alive, it was alive, those thousand deaths had not been real, the player was alive You. You. You are alive. and sometimes the player believed the universe had spoken to it through the sunlight that came through the shuffling leaves of the summer trees and sometimes the player believed the universe had spoken to it through the light that fell from the crisp night sky of winter, where a fleck of light in the corner of the player's eye might be a star a million times as massive as the sun, boiling its planets to plasma in order to be visible for a moment to the player, walking home at the far side of the universe, suddenly smelling food, almost at the familiar door, about to dream again and sometimes the player believed the universe had spoken to it through the zeros and ones, through the electricity of the world, through the scrolling words on a screen at the end of a dream and the universe said I love you and the universe said you have played the game well and the universe said everything you need is within you [illegible]nd the universe said you [illegible]e stronger than you know [illegible]nd the universe said you are the daylight [illegible]nd the universe said you are the night [illegible]nd the universe said the darkness you fight is within you [illegible]nd the universe said the light you seek is within you and the universe said you are not alone and the universe said you are not separate from every other thing [illegible]nd th[illegible]verse said you are th[illegible]iverse tasting [illegible]self, ta[illegible]ing to itself, rea[illegible]g its own code and th[illegible]niverse said I love you[illegible]ecause you are love. [illegible]nd the g[illegible]e was over and th[illegible] player [illegible]ke up from the [illegible]eam. And [illegible]e player began [illegible]ew drea[illegible]. And the player dream[illegible] again, dreamed bet[illegible]. And the player [illegible]as th[illegible] universe. And the player was love.